

**ВІННИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ МИХАЙЛА КОЦЮБИНСЬКОГО
Факультет філології й журналістики імені Михайла Стельмаха
Кафедра української мови**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

**«МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ ІМЕННИХ ЧАСТИН МОВИ»**

Здобувача СВО магістра
галузі знань *03 Гуманітарні науки*
спеціальності *035 Філологія*.
спеціалізації *035.01 Українська мова
та література*
Освітня програма: *Філологія.
Українська мова та література*
Зюбанової Вікторії Євгеніївни
Науковий керівник: **Сахацька В.В.**
доцент, кандидат педагогічних наук

Розширена шкала _____

Кількість балів: _____ Оцінка: ECTS _____

Голова комісії _____
(підпис) (ініціали, прізвище)

Члени комісії _____
(підпис) (ініціали, прізвище)

(підпис) (ініціали, прізвище)

(підпис) (ініціали, прізвище)

м. Вінниця – 2025 рік

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ І. ЛІНГВОДИДАКТИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ ІМЕННИХ ЧАСТИН МОВИ	9
1.1 Особливості вивчення іменних частин мови в ЗЗСО	9
1.2 Специфічні принципи і прийоми вивчення морфологічної системи української мови	14
1.3 Істотні ознаки іменних частин мови	17
1.4 Система вправ у навчанні морфології	19
1.5 Інноваційні технології в освітньому процесі ЗЗСО	25
1.5.1 Платформа LEARNINGAPPS : методика використання	25
1.5.2 Методика створення веб-квестів на платформі « Всеосвіта »	30
1.6 Висновки до розділу І	36
РОЗДІЛ ІІ. МЕТОДИЧНІ ІННОВАЦІЇ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ	38
2.1 Методика впровадження платформи LEARNINGAPPS на уроках української мови	38
2.1.1 Етапи створення <i>квестових</i> завдань для школярів на платформі LEARNINGAPPS	38
2.1.2 Освітні можливості платформи LEARNINGAPPS	41
2.1.3 Методика застосування LEARNINGAPPS	44
2.1.3.1 Методика використання квестових завдань « <i>Королівство іменників</i> » на уроках української мови	46
2.1.3.2 Методика використання квестових завдань « <i>Палац прикметників</i> » на уроках української мови	49
2.1.3.3 Методика використання квестових завдань « <i>Цифровий лабіринт числівників</i> » на уроках української мови	51
2.1.3.4 Методика використання квестових завдань « <i>Загадковий світ Займенників</i> » на уроках української мови	53
2.2 Методика впровадження платформи « Всеосвіта » на уроках української мови	55
2.2.1 Етапи створення квестових завдань для школярів на платформі « Всеосвіта »	55
2.2.2 Методика застосування квесту « <u>Іменникова подорож Україною</u> » на уроці української мови на платформі « Всеосвіта »	65
2.2.3 Методика застосування квесту « <i>Королівство прикметників</i> » на уроці української мови	68

2.2.4	Методика застосування квесту <i>«Лабараторія займенників»</i> на уроці української мови української мови	71
2.2.5	Методика застосування квесту <i>«Біти, байти та числівники»</i> на уроці української мови	74
2.3	Порівняльний аналіз ефективності засвоєння знань на уроках української мови	76
2.4	Висновки до розділу II	80
	ВИСНОВКИ	81
	СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	84
	ДОДАТКИ	94

ВСТУП

Сучасна система мовної освіти в Україні орієнтована на формування творчої, компетентної, критично мислячої особистості, здатної ефективно використовувати українську мову як засіб комунікації, пізнання і самовираження. В умовах реформування освіти, упровадження Концепції «Нова українська школа» особливої ваги набуває оновлення методики викладання української мови, що передбачає активне використання інноваційних технологій навчання. Зі зміною освітніх орієнтирів українська мова як шкільний предмет покликана бути засобом розвитку й соціалізації учнів[21.С. 6].

«Вивчення української мови як шкільного предмета передбачає не лише засвоєння системи знань теорії мови, формування вмінь і навичок, що становлять інструментальну основу компетентності, а передусім особистісний розвиток учня, набуття духовно-морального досвіду, важливого для становлення громадянина і входження його в соціум» [21 с.7].

Вивчення іменних частин мови (іменника, прикметника, числівника, займенника) має велике значення для мовної підготовки школярів, оскільки ці частини мови становлять основу морфологічної системи, забезпечують точність, виразність і граматичну правильність мовлення. Проте традиційні форми навчання часто не викликають у здобувачів освіти достатнього інтересу, не сприяють розвитку мовленнєвої активності та пізнавальної самостійності. Тому застосування інноваційних технологій – інтерактивних, інформаційно-комунікаційних, ігрових, проєктних – стає ефективним засобом підвищення якості мовної освіти, стимулом до пізнавальної діяльності здобувачів загальної середньої освіти.

Проблему теорії і практики навчання морфології української мови розглядали методисти: О. Біляєв, Н. Гавриш, О. Горошкіна, Т. Донченко, С. Караман, Л. Паламар, М. Пентилюк, Т. Симоненко, І. Хом'як; учені-лінгвісти: А. Загнітко, І. Кочан, Л. Мацько, Л. Струганець, М. Плющ та інші;

лінгводидакти: О. Караман, Т. Мельник, А. Нікітіна, С. Омельчук, Т. Окуневич, Г. Передрій, Л. Скуратівський, В. Тихоша, Г. Шелехова та інші.

Істотна роль у мовленнєвому розвитку майбутніх фахівців та їхній мовній освіті належить іменним формам. Без знань останніх практично неможливо оволодіти українською мовою на такому рівні, яким мають володіти сучасні працівники освітніх закладів [63, с. 5]. Мовна освіта майбутніх спеціалістів безпосередньо спирається на фундамент сучасної української мови – морфологію, і таким чином тісно переплітається з поняттям іменні форми: іменником, прикметником, займенником і числівником. Навчання іменних форм – це навчання комунікативної діяльності, у процесі якої особистість оволодіває нею як засобом спілкування [72, с. 46].

На сьогодні однією з умов формування сучасного закладу загальної середньої освіти є впровадження в професійну діяльність учителів інноваційних технологій, що зменшують навантаження й оптимізують процес удосконалення освіти. Учителі мають використовувати у своїй діяльності такі форми роботи, що сприятимуть формуванню практичних умінь та навичок. Однією з таких форм є інноваційні технології навчання.

Теперішній стан методики навчання в ЗЗСО демонструє, що вчителі все активніше використовують інноваційні методи в освітньому процесі. Намагаючись зробити урок цікавішим, а засвоєння дітьми інформації – швидшим і глибшим, педагоги вдаються до поєднання традиційних і новітніх методик проведення уроку. Наразі інноваційні методи мають стати основою формування сучасного уроку.

Про динаміку використання інноваційних методів навчання на уроках української мови йдеться у працях І. Дичківської, М. Пентилюк, Л. Пироженко, А. Піхоти, О. Пометун, Г. Самохіної, Т. Симоненко, М. Скрипника, Н. Суворової, І. Хом'яка, А. Ярошенко.

Особливості інтерактивних методів навчання в школі охарактеризовано в роботах педагогів, психологів і методистів (О. Біда, І. Гейко, О. Єльнікова,

В. Кремень, О. Падалка, В. Паламарчук, А. Пироженко, Т. Шамова та ін.). Дослідники проблем педагогічної інноватики О. Абдалова, О. Василенко, І. Галиця, О. Галиця, В. Докучасва, О. Ісакова, О. Фатхутдінова розуміння нового в освітньому процесі співвідносять із такими характеристиками: корисне, прогресивне, позитивне, сучасне, передове.

До нині використання інноваційних методів в умовах дистанційного навчання не було досліджено, проте про онлайн-навчання, як сучасну освітню технологію, зауважували І. Власенко, Г. Даценко, Г. Євсєєва, Л. Ліщинська та ін. У працях А. Вербицького, Л. Вишнякової, Ю. Кравченка, В. Комарова та інших сучасних учених, дослідників і педагогів-практиків заслуговують на високу оцінку гейміфіковані ігри як один із методів активного навчання й підготовки школярів.

В умовах сьогодення метою загальної середньої освіти визначено «усебічний розвиток, виховання і соціалізація особистості, яка здатна до життя в суспільстві та цивілізованій взаємодії з природою, має прагнення до самовдосконалення і навчання впродовж життя, готова до свідомого життєвого вибору та самореалізації, відповідальності, трудової діяльності та громадянської активності» [36]. На наше переконання, такі якості особистості мають забезпечуватись на основі «формування ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності» [36].

Безперечно, задля того, щоб сформувати різнобічний розвиток особистості під час навчання, сучасному педагогу необхідно організовувати процес вивчення навчальної дисципліни в такий спосіб, щоб формувати компетентність здобувача та постійно підтримувати в нього бажання пізнавати нове. У вирішенні цих завдань серед великого загалу сучасних інноваційних методів і технологій навчання вагоме місце займають ігрові навчальні технології, зокрема і *квест*. Ці технології використовують як інноваційний навчально-методичний інструментарій для підвищення ефективності освітнього процесу.

Актуальність дослідження зумовлена потребою оновлення методичних підходів до вивчення іменних частин мови, інтеграцією сучасних освітніх технологій в освітній процес і пошуком шляхів підвищення мотивації здобувачів загальної середньої освіти до вивчення української мови.

Об’єкт дослідження – процес навчання української мови в закладі загальної середньої освіти.

Предмет дослідження – методика застосування інноваційних технологій при вивченні іменних частин мови на уроках української мови.

Мета роботи – обґрунтувати й розробити методичну систему застосування інноваційних технологій у процесі вивчення іменних частин мови в закладі загальної середньої освіти, зокрема, висвітлити етапи розробки *квестових* завдань, що призначені для вивчення самостійних частин мови здобувачами закладу загальної середньої освіти за допомогою ігрових платформ *LearningApps*, «*Всеосвіта*», використання яких дозволить збільшити ефективність та якість навчання.

Для досягнення цієї мети необхідно розв’язати такі **завдання**:

- ✓ проаналізувати методику вивчення самостійних частин;
- ✓ систематизувати поняттєвий апарат дослідження;
- ✓ упровадити в освітній процес методику використання платформи **LearningApps**;
- ✓ упровадити в освітній процес методику використання платформи «**Всеосвіта**»;
- ✓ створити *квестові завдання* для використання на уроках української мови за допомогою інноваційних платформ;
- ✓ проаналізувати результати засвоєння знань із самостійних частин мови допомогою ігрових платформ;
- ✓ здійснити порівняльний аналіз результатів засвоєння знань здобувачами загальної середньої освіти з морфології на платформах *LearningApps* та «*Всеосвіта*».

Методи дослідження: *теоретичні* (аналіз, узагальнення, класифікація науково-методичної літератури), *емпіричні* (спостереження за освітнім процесом, бесіди, аналіз результатів освітньої діяльності), а також *елементи педагогічного експерименту*.

Практичне значення полягає в можливості використання розроблених методичних матеріалів, завдань, інтерактивних ігор у процесі навчання української мови в закладах загальної середньої освіти, на курсах підвищення кваліфікації вчителів-словесників, у позакласній роботі.

Наукова новизна роботи полягає в розробленні та обґрунтуванні методики інтеграції інноваційних технологій у процес вивчення іменних частин мови, що забезпечує підвищення рівня мовної, комунікативної та пізнавальної активності здобувачів. Уперше за допомогою інноваційних платформи **LearningApps** та «**Всеосвіта**» розроблено *квестові завдання* з іменних частин мови з метою успішного засвоєння навчального матеріалу.

Апробація результатів дослідження. Окремі положення кваліфікаційної роботи були апробовані на:

✓ III Міжнародній науково-практичній дистанційній конференції, 23-25 жовтня 2025 р. у м. Чикаго, США.

Публікації. Окремі положення кваліфікаційного дослідження зреалізовано в 2-ох статтях:

1. Сучасні технології та методики навчання іменних частин мови» *Філологічні студії: збірник наукових праць студентів і магістрантів факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха / Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського*; гол. ред. О.А. Павлушенко. Вінниця: ДОКУМЕНТ ПРИНТ, 2025. Вип. 23. С. 154–167.

2. Гуменюк В.Є. Інноваційні підходи до вивчення іменника в НУШ як ефективний засіб формування мовної компетентності здобувачів загальної середньої освіти. *The 3rd International scientific and practical conference*

«International experience in scientific research». BoScience Publisher, Chicago, USA. 2025. С.532–540.

Структура дослідження. Кваліфікаційна робота (повний обсяг – 111 с.) складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаної літератури (91 позиція) і додатків.

РОЗДІЛ І. ЛІНГВОДИДАКТИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ ІМЕННИХ ЧАСТИН МОВИ

1.1 Особливості вивчення іменних частин мови в закладі загальної середньої освіти

Вивчення іменних частин мови є важливим складником шкільного курсу української мови, оскільки воно забезпечує формування в здобувачів ґрунтовних граматичних знань і практичних умінь, необхідних для повноцінного функціонування мовлення. Іменні частини мови (іменник, прикметник, числівник і займенник) становлять основу морфологічної системи української мови, а правильне опрацювання їх створює умови для засвоєння норм літературного мовлення, збагачення словникового запасу та розвитку логічного мислення школярів.

Опанування іменних частин мови спрямоване на:

- ✓ формування у здобувачів освіти знань про граматичну природу слова;
- ✓ розуміння ролі слова у висловлюванні та тексті;
- ✓ оволодіння нормами узгодження слів у словосполученні та реченні;
- ✓ розвиток умінь правильно добирати мовні засоби для вираження думки;
- ✓ формування мовленнєвої, комунікативної та когнітивної компетентностей здобувачів.

Вивчення морфологічних категорій дає можливість школярам усвідомлювати системність мови, її закономірності та структурну організацію. Учні навчаються класифікувати слова, визначати граматичні ознаки, застосовувати правила словозміни й словотворення, що є основою орфографічної та синтаксичної грамотності.

Методика опрацювання іменних частин мови будується на принципах поетапності, наступності й системності. У початковій школі закладаються

елементарні знання про частини мови: школярі навчаються ставити питання до слова, визначати його значення та основні ознаки.

У 5–6 класах відбувається розширення й поглиблення цих уявлень: здобувачі засвоюють категоріальні ознаки іменника, прикметника, числівника та займенника, навчаються робити граматичний аналіз слова в контексті речення і тексту. [90, с. 112-115]

Особливу увагу приділено таким аспектам:

- ✓ розмежування лексичного та граматичного значення слова;
- ✓ засвоєння морфологічних категорій (рід, число, відмінок, тип відміни тощо);
- ✓ визначення синтаксичної ролі іменних частин мови;
- ✓ формування умінь узгоджувати слова в реченні;
- ✓ використання граматичних категорій у мовленні.

У поясненні нового матеріалу важливим є використання опорних схем, узагальнюючих таблиць, морфологічних алгоритмів та мовленнєвих моделей. Доцільним є поєднання аналітичних і практико-орієнтованих методів: вправ на розпізнавання мовних явищ, конструювання словосполучень і речень, складання й редагування текстів.

Реалізація вимог НУШ та компетентнісного підходу передбачає формування в здобувачів не лише теоретичних знань, а й умінь застосовувати їх у практичних ситуаціях. Тому опрацювання іменних частин мови орієнтоване на:

- ✓ роботу з текстовим матеріалом;
- ✓ пошукову та проєктну діяльність;
- ✓ інтерактивні форми роботи (групові завдання, мовні ігри, тренажери);
- ✓ проблемне навчання та елементи дослідження;
- ✓ роботу з автентичними джерелами, медіатекстами.

Систематичне використання мовленнєвих ситуацій, комунікативних вправ, рольових ігор та творчих завдань сприяє розвитку комунікативної компетентності й здатності використовувати мовні знання на практиці.

Оскільки процес формування граматичних умінь і навичок під час вивчення іменних частин мови вимагає системності, поетапності та урізноманітнення прийомів роботи, важливо обирати методи навчання, що забезпечують як засвоєння теоретичних знань, так і розвиток комунікативної компетентності учнів. З огляду на це, доцільно узагальнити основні методи, які ефективно застосовуються на уроках української мови для опанування іменних частин мови, у таблиці: [11, с. 256].

Методи вивчення іменних частин мови у ЗЗСО

Група методів	Конкретний метод	Приклади застосування	Очікувані результати
Словесні методи	Пояснення	Пояснення ролі іменника і його граматичних категорій; розкриття відмінкової системи	Усвідомлення граматичних понять, розуміння мовних явищ
	Бесіда	Навчально-розвивальні бесіди про частини мови; евристична бесіда для знаходження ознак прикметника	Формування логічного мислення, уміння ставити запитання
	Робота з підручником	Аналіз теоретичних положень, прикладів, виконання вправ	Уміння здобувати й опрацьовувати інформацію
Наочні методи	Демонстрація	Робота з таблицями відмінків іменників, схемами розрядів числівників, «деревом слів»	Формування мовних узагальнень, систематизація
	Ілюстрація	Візуальні опори, вправи з картками-ілюстраціями, робота з інтерактивними постерами	Підвищення мотивації, розвиток асоціативного мислення
Практичні методи	Тренувальні вправи	Вставлення закінчень, визначення роду, числа, відмінка; узгодження прикметника з іменником	Формування граматичних навичок
	Творчі вправи	Складання речень і текстів з іменниками; створення описів з уживанням прикметників	Розвиток мовлення, творчості

	Лінгвістичні задачі	Визначення морфемної будови, лексичного значення слова, встановлення зв'язків між частинами мови	Формування критичного мислення, мовного аналізу
Інтерактивні методи	Робота в парах та групах	«Знайди пару» (іменник + прикметник), колективні мовні проєкти	Формування комунікативних умінь, співпраця
	Мовні ігри	«Морфологічне лото», «Граматичний бій», «Полювання на іменники»	Навчання через гру, підвищення мотивації
	Проектна діяльність	Міні-проєкти: «Світ іменників», «Прикметник як художній засіб»	Уміння працювати з інформацією, презентація результатів
ІКТ-методи	Онлайн-платформи	LearningApps, «Всеосвіта», Kahoot, Wordwall	Інтерактивність, зростання інтересу
	Відео- і медіанавчання	Перегляд навчальних відео про частини мови	Краще засвоєння матеріалу через мультимедіа
Дослідницькі методи	Лінгвістичний експеримент	Зміна форми слова, добір синонімів / антонімів	Розвиток лінгвістичного мислення
Контрольно-оцінювальні методи	Тестування, самоперевірка	Тести, самоаналіз, взаємооцінювання	Саморефлексія, контроль засвоєння

Розвиток цифрових технологій змінив підходи до навчання, тому вивчення іменних частин мови доцільно супроводжувати застосуванням:

- ✓ електронних платформ і тренажерів;
- ✓ інтерактивних вправ і тестів;
- ✓ мультимедійних ресурсів;
- ✓ технології гейміфікації та веб-квестів;
- ✓ навчальних застосунків (LearningApps, «Всеосвіта» тощо).

Інноваційні інструменти дозволяють підвищити мотивацію здобувачів освіти, забезпечити індивідуалізацію навчання та активізувати пізнавальну діяльність здобувачів.

Отже, особливості вивчення іменних частин мови в закладі загальної середньої освіти зумовлені:

- ✓ фундаментальністю мовного матеріалу та його ключовою роллю для формування мовної компетентності;
- ✓ потребою в поетапному, системному та практично орієнтованому підході;
- ✓ застосуванням діяльнісних, комунікативних та інтерактивних методів;
- ✓ інтеграцією цифрових та інноваційних засобів навчання.

На нашу думку, ефективне опрацювання іменних частин мови створює передумови для успішного засвоєння інших розділів мовознавства та розвитку комунікативної, інтелектуальної й соціальної компетентностей здобувачів.

1.2 Специфічні принципи і прийоми вивчення морфологічної системи української мови

Методика вивчення частин мови ґрунтується на специфічних принципах, що усталилися в сучасній лінгводидактиці. Для опрацювання теоретичних відомостей про частини мови, формування в здобувачів практичних умінь і навичок, крім відомих методів, доцільно застосовувати специфічні прийоми й принципи.

Вивчення морфологічної системи української мови в закладі загальної середньої освіти має важливе значення для формування граматичної компетентності, розвитку усного й писемного мовлення, логічного мислення та культури мовлення здобувачів освіти. Ефективний процес засвоєння морфологічних категорій передбачає опору на низку специфічних дидактичних принципів та відповідних прийомів навчання, спрямованих на формування цілісних мовних умінь і навичок.

До провідних принципів вивчення морфології в закладі загальної середньої освіти належать:

1. Принцип науковості – передбачає використання точних мовознавчих понять, опору на сучасні лінгвістичні дослідження та нормативні граматики. Учні поступово оволодівають системою граматичних категорій, правилами словозміни та словотворення, набуваючи вмінь застосовувати мовні норми в комунікативних ситуаціях.

2. Принцип системності та послідовності. Вивчення морфологічних явищ відбувається відповідно до логіки мовної системи – від загального до конкретного: ознаки частин мови → граматичні категорії → відмінювання / дієвідмінювання → синтаксична роль. Така поетапність сприяє стійкому засвоєнню матеріалу та його перенесенню у мовленнєву практику.

3. Принцип функційності. Морфологічні знання подаються у тісному зв'язку з мовленнєвою діяльністю: здобувачі не лише вивчають ознаки частин

мови, а й застосовують їх у текстах, висловлюваннях, комунікативних ситуаціях. Це забезпечує розуміння функцій мовних одиниць у спілкуванні.

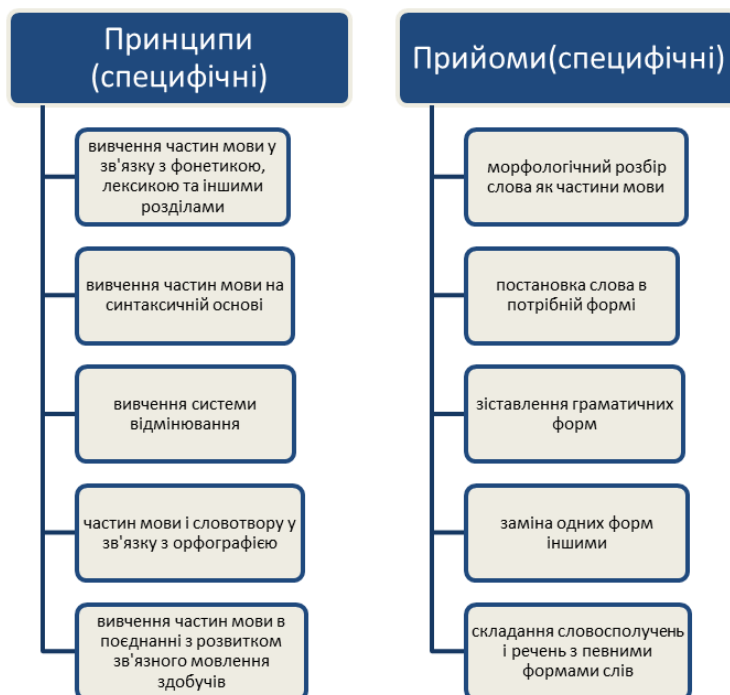
4. Принцип свідомості та активності. Учитель створює умови для самостійного аналізу мовного матеріалу, порівняння, класифікації, висування припущень і формулювання висновків. Школярі беруть активну участь в освітньому процесі, виконуючи аналітичні та творчі завдання.

5. Принцип наочності. Використання таблиць, схем, морфологічних моделей, інтерактивних ресурсів сприяє кращому засвоєнню граматичних категорій. Візуалізація складних понять робить навчання доступним та структурованим.

6. Принцип комунікативності. Засвоєння морфологічних одиниць відбувається через мовленнєву практику: складання діалогів, створення текстів, редагування висловлювань, участь у мовних іграх.

7. Принцип інтеграції. Вивчення морфології поєднується з лексикологією, синтаксисом, орфографією, стилістикою, читанням, розвитком мовлення. Такий підхід сприяє формуванню комплексного мовного досвіду.

Специфічні принципи і прийоми (за К. Плиско) [69, с. 61–62]



Основні прийоми роботи з морфологічним матеріалом

- ✓ Морфологічний розбір (повний і частковий).
- ✓ Порівняння мовних форм (наприклад: робота – роботи – роботою).
- ✓ Словотвірний аналіз і моделювання слів.
- ✓ Конструювання словосполучень і речень.
- ✓ Мовні ситуації й рольові завдання.
- ✓ Лінгвістичні міні-дослідження.
- ✓ Редагування текстів з морфологічними помилками.
- ✓ Ігрові прийоми («Мовне доміно», «Граматичне лото», «Морфологічний конструктор»).
- ✓ Використання цифрових інструментів (LearningApps, Wordwall, Quizlet, «Всеосвіта»).

Отже, поєднання традиційних та інноваційних прийомів сприяє не лише засвоєнню системи граматичних понять, а й розвитку мовленнєвих умінь, критичного мислення, творчості та пізнавальної мотивації.

1.3 Істотні ознаки іменних частин мови

Іменні частини мови в українській мові охоплюють іменник, прикметник, числівник і займенник. Їх об'єднує спільна семантична та граматична природа, що полягає в називанні предметів, ознак або кількісних характеристик, а також у морфологічній категоріальності та можливості змінюватися за відмінками.

1. Семантична ознака

Основою значення іменних частин мови є предметність та ознаковість.

- ✓ Іменник називає предмет у широкому розумінні цього поняття (істоту, неживий предмет, явище, процес, дію, стан, абстракцію).
- ✓ Прикметник передає ознаку предмета (якість, належність, властивість, відношення).
- ✓ Числівник виражає кількість предметів або порядок їх переліку.
- ✓ Займенник указує на предмет, ознаку чи кількість, але не називає їх безпосередньо, виконуючи функцію заміни інших іменних слів у мовленні.

2. Морфологічні ознаки

До спільних морфологічних характеристик іменних частин належать:

- ✓ Категорія роду (чол., жін., сер.) – властива іменникам, прикметникам і займенникам.
- ✓ Категорія числа (однина / множина).
- ✓ Категорія відмінка – одна з ключових ознак іменних слів, що зумовлює їх граматичний зв'язок у реченні.
- ✓ Зміна форм слова (словозміна) – відмінювання за відмінками та числами.

Для прикметників та займенників характерне узгодження з іменником у роді, числі та відмінку, що засвідчує їх синтаксичну залежність.

3. Синтаксичні ознаки

Іменні частини мови найчастіше виконують такі синтаксичні функції:

- ✓ Іменник – підмет, присудок (іменний), додаток, обставина.

- ✓ Прикметник – означення або частина складеного присудка.
- ✓ Числівник – підмет або частина підмета, означення, додаток.
- ✓ Займенник – функції іменника або прикметника (відповідно до семантичної групи). [86, с. 224]

На нашу думку, іменні слова є центральними в системі частин мови, оскільки саме вони формують номінативне ядро висловлювання та забезпечують гнучкі синтаксичні структури.

Порівняльна таблиця істотних ознак іменних частин мови

Ознаки	Іменник	Прикметник	Числівник	Займенник
Загальне значення	Назва предмета	Ознака предмета	Кількість/ порядок предметів	Вказівка на предмет без називання
Питання	Хто? Що?	Який? Чия?	Скільки? Котрий?	Хто? Що? Який? Чий? Скільки?
Морфологічні ознаки	Рід, число, відмінок, істота/неістота	Рід, число, відмінок, ступені порівняння	Рід, число, відмінок (у частини), вид	Рід, число, відмінок (у частини)
Синтаксична роль	Підмет, додаток	Означення, присудок	Частіше означення, підмет, додаток	Будь-який член речення залежно від розряду

Отже, іменні частини мови вирізняються єдністю семантичних, морфологічних і синтаксичних ознак, що проявляється в:

- ✓ називанні предмета/ознаки/кількості;
- ✓ змінюваності за відмінками та числами;
- ✓ наявності категорії роду;
- ✓ здатності виконувати головні синтаксичні ролі в реченні (насамперед підмет і присудок).

1.4 Система вправ у навчанні морфології

Формування багатьох мовленнєвих умінь неможливе без урахування ситуації спілкування. Засобом формування мовних і мовленнєво-комунікативних умінь можуть слугувати ситуативні завдання, які допомагають надати мовному завданню або вправі комунікативної спрямованості, об'єднати мовну, мовленнєву та соціокультурну змістові лінії, зробити процес навчання української мови цілеспрямованим і вмотивованим.

Виконання ситуативного завдання передбачає закріплення знань, реалізацію й формування навичок та вмінь у конкретній ситуації, змодельованій за допомогою словесного опису чи інших засобів навчання, і сприяє процесу пізнання через спостереження та сприймання.

Нові предмети чи явища здобувачі загальної середньої освіти можуть пізнавати по-різному: за допомогою слова, наближених до дійсності засобів (моделей, картин, малюнків, схем), а також через «оригінальне сприйняття», тобто безпосереднє ознайомлення з ними (слідкування за рухом процесів, перетворення предметів, читання літературних творів, прослуховування музичних творів) [91, с. 12].

Застосовуючи будь-який із зазначених способів, учитель урахує його доцільність та необхідність використання. Вирішальне значення має правильна організація та проведення такого виду роботи, який би збуджував розумову діяльність учня. Головну роль у цьому разі виконує спостереження як активний розумовий процес. Спостереження вимагає зусиль з боку учня і виникає в результаті зацікавленості, сприяє активізації його пізнавальної діяльності [91, с. 12].

У нашому дослідженні ми вибрали як основний цільовий аспект ситуативних завдань. Цю типологію можна було б конкретизувати, виокремивши спеціальні типи завдань на розвиток умінь у кожному виді мовленнєвої діяльності. Але, вважаємо, це не зовсім доцільним, оскільки ситуативні завдання мають комплексний характер (і здебільшого їх

розв'язання передбачає взаємозв'язок репродуктивних і продуктивних видів мовленнєвої діяльності, усну й писемну форму, аналіз і синтез), забезпечують єдність складових частин комунікативної компетентності тощо.

Усі комунікативні завдання, залежно від мети виконання і специфіки використання граматичного матеріалу, застосування розумових дій можна умовно розподілити на три групи:

1) **мовно-мовленнєві вправи**, які спрямовані на формування й удосконалення граматичних, лексичних та фонетичних навичок, необхідних для побудови правильної та виразної мовної конструкції. Такі вправи поєднують у собі елементи тренування мовної форми та її використання в елементарній комунікативній ситуації.

Вони передбачають роботу з одиницями мови в контексті майбутнього мовлення та допомагають поступово переходити від механічного засвоєння матеріалу до його цілеспрямованого застосування в реальних мовленнєвих актах. До цього типу належать вправи на трансформацію, реконструювання речень, побудову словосполучень і висловлювань за зразком, завершення фраз, встановлення логіко-граматичних зв'язків між компонентами висловлення тощо.

Мовно-мовленнєві завдання – це вправи, спрямовані на оволодіння мовною теорією, формування умінь уживати самотійні та службові частини мови у власному мовленні.

Наведемо приклади таких завдань.

Іменні частини мови (6 клас)

Вправа 1: Аналіз і створення тексту

Мовне завдання: Знайдіть у тексті всі іменники, визначте їхній рід, число, відмінок.

Текст: *«Учора ввечері мій брат розповів цікаву історію про подорож до гір. Вершини сяяли у промінні сонця».*

Мовленнєве завдання: Продовжте цю історію (6–8 речень), використовуючи іменники всіх трьох родів та різних відмін. Підкресліть іменники і надпишіть над ними відмінок.

Вправа 2: Відмінювання і розповідь

Мовне завдання: Провідмініайте іменники: *мрія, вчитель, щастя*.

Мовленнєве завдання: Складіть зв'язну розповідь (10 речень) на тему «*Моя мрія*», використовуючи слово «мрія» у різних відмінках (мінімум 5 відмінків). Поясніть усно, чому ви вжили той чи інший відмінок.

Вправа 3: Класифікація та опис

Мовне завдання: Розподіліть іменники на групи: *конкретні, абстрактні, власні, загальні, збірні*.

Слова: Дніпро, краса, зошит, учительство, Україна, радість, ліс, студентство, Київ, книга.

Мовленнєве завдання: Виберіть 3 абстрактні іменники і складіть невелику розповідь-роздум (7-8 речень) про одне з них. Наприклад: «*Що таке справжня дружба?*»

Вправа 4: Рід іменників і діалог

Мовне завдання: Визначте рід іменників: тюль, шампунь, мозоля, какао, кава, метро, такі, жюри.

Мовленнєве завдання: Складіть діалог «*У магазині*» (8-10 реплік), використовуючи ці слова, правильно узгоджені з прикметниками та дієсловами.

Приклад початку:

– *Добрий день! Покажіть, будь ласка, білий тюль.*

– *На жаль, білого тюлю немає.*

2) **мовленнєві вправи** спрямовані на формування в здобувачів умінь будувати цілісні висловлювання різних типів і стилів, добирати мовні засоби відповідно до комунікативного наміру, ситуації спілкування та умов мовленнєвої діяльності. Виконання таких вправ передбачає активізацію

попередньо засвоєних мовних одиниць у зв'язному мовленні – як усному, так і писемному. Основну увагу приділялено смисловій організації висловлювання, логічності, точності та виразності мовлення.

Приклади мовленнєвих вправ:

- ✓ Скласти мікротекст (5–7 речень) на тему *«Роль іменника в побудові висловлення»*, використавши не менш як 5 іменників різних розрядів.
- ✓ Переказати короткий навчальний текст про інноваційні технології в мовній освіті, замінюючи подані іменники синонімічними варіантами.
- ✓ Описати навчальний процес у класі, застосовуючи виділені іменники-терміни (квест, дидактика, компетентність, рефлексія, модерація, інтерактив).
- ✓ Скласти усний звіт про результати міні дослідження: *«Які іменники найчастіше вживають в інструкціях та навчальних чатах?»*

3) **власне комунікативні вправи** спрямовані на продукування мовлення у змінених нестандартних ситуаціях, які розвивають креативність мислення і мовлення учнів [25, с. 23]. Комунікативні вправи забезпечують моделювання реальних ситуацій спілкування, у яких здобувачі не лише використовують засвоєний мовний матеріал, а й проявляють комунікативні уміння: ініціювати й підтримувати діалог, аргументувати позицію, узагальнювати інформацію. Такі вправи орієнтовані на інтерактивну взаємодію, формування дискурсивної компетентності, розвиток критичного мислення та здатності до співпраці.

Власне комунікативні або комунікативно-функційні завдання – це вправи, поштовхом до виконання яких є уявні ситуації без опори на готовий текст. Щоб продемонструвати їхню практичну реалізацію та широту застосування, наведемо кілька прикладів таких завдань.

Приклади комунікативних вправ:

✓ **Рольова гра «Урок майбутнього»:** здобувачі в групах створюють модель уроку з використанням інноваційних технологій і презентують її, пояснюючи значення ключових іменників-термінів.

✓ **Дебати** на тему: *«Чи здатні цифрові ресурси повністю замінити традиційний підручник?»* (з обов'язковим використанням фахової термінології-іменників).

✓ **Проект-інтерв'ю:** робота в парах – один учасник бере інтерв'ю в іншого про роль іменних частин мови в розвитку мовлення школярів.

✓ **Ситуаційне завдання:** *«Ви – учитель/методист/здобувач. Поясніть значення поданих нових термінів (іменників) у контексті інноваційного уроку»* (наприклад: гейміфікація, колаборація, інтерактив, кластер, модуль, кейс-урок).

Вправи третьої групи мають великі можливості щодо використання міжпредметних зв'язків з дисциплінами різних циклів. Такі завдання завжди мають узагальнювальний характер. Аналіз нормативних документів, чинних підручників, лінгводидактичної літератури та практики вивчення частин мови у 5-6 класах засвідчив актуальність і перспективність посилення комунікативної спрямованості у викладанні граматики, реалізації компетентнісного та комунікативно-функційного підходів, створення системи ситуативних завдань. [78, с.48]

З огляду на важливість системного формування морфологічних умінь учнів та забезпечення практичної спрямованості освітнього процесу, доцільним є використання різних типів вправ, що сприяють усвідомленню граматичних категорій, розвитку мовленнєвих навичок та формуванню стійких орфографічних умінь.

Нижче подано узагальнену таблицю вправ, які ефективно застосовуються під час опрацювання морфологічних явищ у закладі загальної середньої освіти.

№	Вправи	Призначення
1.	Вправи на заміну одних форм іншими	Сприяють розвитку мовлення, навчають зіставляти різні форми слів, формують уміння користуватися лексичними і граматичними синонімами
2.	Спостереження і порівняння мовних явищ	Дають змогу усвідомити, що слова мають певну форму
3.	Морфологічного розбору	Для усвідомлення морфологічних ознак слова, розуміння і застосування орфографічних правил
4.	Тренувальні вправи	Підсилюють увагу до виучуваних явищ, навчає користуватися необхідними формами слів, допомагають краще усвідомити лексичне значення слова
5.	Вправи на переклад	Забезпечують здійснення українсько-російських зіставлень, спостерігати за відмінностями в морфологічних формах обох мов
6.	Творчі	Збагачують словник учнів, створюють умови для застосування орфографічних правил

Отже, система вправ – мовних, мовленнєвих і комунікативних – забезпечує поступове формування в здобувачів мовної та комунікативної компетентності. Поетапний перехід від тренування мовних структур до їх вільного використання в реальних комунікативних ситуаціях сприяє ефективному опануванню іменних частин мови та розвитку продуктивних умінь, необхідних для сучасного мовця.

1.5 Інноваційні технології в освітньому процесі ЗЗСО

1.5.1 Платформа LearningApps: методика використання

Однією з умов формування Нової української школи є впровадження в освітній процес інноваційних технологій, що зменшують навантаження й оптимізують процес удосконалення освіти. За умов інноваційного навчання особа сприймає себе позитивно, відкрита життєвим ситуаціям, приймає рішення, діє вільно, невимушено, незалежно від когось чи чогось, вона безпосередня, доброзичлива, поважає творчий підхід, не лякається спонтанних рішень.

Світові інновації останніх років у сфері навчання орієнтовані на інтеграцію навчальних предметів. Це зумовлено тим, що в реальному житті застосування тих чи інших галузевих знань ніколи не регламентується чітким розкладом. З огляду на таку позицію найбільш перспективним форматом організації навчального процесу в контексті реалізації ключових компетентностей, задекларованих у концепції Нової української школи, є STEM-освіта, інноваційні інтерактивні технології. Метою використання інноваційних технологій є створення умов для прояву пізнавальної активності, розвитку й ставлення особистості. [6, с. 5–12]

Однією з таких форм є інноваційні технології навчання. Методика використання інноваційних технологій під час освітнього процесу допомагає вдосконалити систему управління навчанням на різних етапах уроку, посилює мотивації навчання; покращує якість навчання та виховання, що підвищує мовленнєву й інформаційну культуру здобувачів освіти.

На практиці доведено, що використовуючи мультимедійні технології, навчально-виховний процес відзначається такими *перевагами*:

- ✓ краще сприймається матеріал здобувачами, зростає їх зацікавленість;
- ✓ відбувається індивідуалізація навчання, розвиток творчих здібностей;

- ✓ скорочуються види роботи, що стомлюють учня, використовуються аудіовізуальні засоби з метою підвищення активності дітей;
- ✓ підсилюється динамічне подання матеріалу;
- ✓ забезпечуються умови для формування самооцінки учня та його для самостійної роботи.

Використання інноваційних технологій на уроках української мови може відбуватися різними способами. Це залежить від низки факторів, найважливішими з яких вважаємо такі: *потреби конкретного уроку, рівня володіння різними програмами та наявністю сертифікованих програм у системі середньої загальної освіти.*

Ефективне опанування морфологічної системи української мови неможливе без використання сучасних педагогічних підходів, які забезпечують високу пізнавальну активність та мотивацію учнів. Традиційні методи й форми роботи залишаються важливим складником навчального процесу, однак, сучасне освітнє середовище потребує інноваційних рішень, здатних перетворити навчання на цікаву, інтерактивну й дослідницьку діяльність школяра. Саме тому інтеграція цифрових ресурсів, ігрових форм і проблемно-пошукових завдань набуває особливої актуальності у викладанні української мови.

Одним із найбільш дієвих інструментів активізації навчання є квест-технологія – метод, що поєднує елементи гри, дослідження й командної взаємодії та сприяє формуванню стійкого інтересу до мовного матеріалу. Такий підхід дозволяє перетворити опрацювання морфологічних понять на захопливий процес, у якому здобувачі освіти не лише закріплюють теоретичні знання, а й розвивають уміння аналізувати, систематизувати й творчо застосовувати мовні явища на практиці.

Квест – своєрідна мотивація, навчання через розвагу, заохочення до читання літератури, до творчості. Звісно, це додаткова робота для вчителя,

тому ґрунтується суто на ентузіазмі. Приступаючи до роботи, вчителю необхідно визначити клас та тему, для якої розробляти гру.

Незважаючи на те, що ігрову платформу можна використовувати в будь-якому класі, рекомендуємо її для здобувачів 5–6 класів, адже в здобувачів освіти цієї вікової категорії відбувається адаптація від початкової до середньої ланки, відтак поступово змінюються форми та методи роботи на уроках від власне ігрових до навчально-ігрових.

Обравши клас та тему уроку, вчителю необхідно перейти на платформу та зареєструвати себе в ролі вчителя.

Окрім власне навчальної мети, платформа має й виховні цілі. До прикладу, учитель протягом гри виставляє здобувачам освіти бали не лише за виконання завдань, а й спостерігає за дітьми та їхньою співпрацею з іншими.

Наприкінці квесту, за правилами гри, додаємо ще бали за виховний аспект. Ми зважали на такі чинники: як учень працював у команді з іншими, чи враховував думку при прийнятті рішень, як повадився протягом уроку, чи не порушував правила гри.

Етапи створення квесту на платформі LearningApps.

Етап 1. Планування квесту

1. Визначити тему (наприклад, «Подорож у світ Древнього Єгипту»).
2. Сформулювати мету (закріплення знань, розвиток логічного мислення).
3. Розподілити квест на етапи (3–5 завдань).

Етап 2. Створення завдань у LearningApps

Для кожного етапу створюється інтерактивна вправа:

1. «Відповідність» – знайди пари понять.
2. «Хронологія» – розташуй події у правильному порядку.
3. «Тест із вибором».
4. «Кросворд».
5. «Заповни пропуски».

6. «Відео вправа».

Етап 3. Об'єднання завдань у квест

1. Використати функцію «Колекція» або «Збірка вправ» у LearningApps.
2. Або розмістити вправи за посиланнями у Google Сайті, Padlet чи Genially – утворюючи інтерактивний маршрут.
3. Кожне завдання відкриває підказку або посилання на наступний етап.

Етап 4. Проведення квесту

1. Здобувачі проходять квест індивідуально або в командах.
2. Можна організувати змагання за часом або балами.
3. Вчитель спостерігає за виконанням через статистику LearningApps.

Етап 5. Рефлексія

1. Обговорення результатів: що вдалося, які знання здобули, які труднощі виникли.
2. За бажанням – сертифікати або «нагороди» за проходження квесту.

Отже, використання платформи **LearningApps** у процесі вивчення української мови в закладах загальної середньої освіти є ефективним інструментом реалізації сучасних освітніх підходів, орієнтованих на активізацію пізнавальної діяльності учнів, формування їхньої мотивації до навчання та розвиток ключових компетентностей. Завдяки інтерактивному формату вправ, можливості швидкого зворотного зв'язку та візуалізації навчального матеріалу забезпечується індивідуалізація та диференціація навчання, підвищується пізнавальна активність учнів, створюються умови для формування навичок самоконтролю й самооцінювання.

Платформа дозволяє організовувати як фронтальну, так і індивідуальну та групову роботу, створювати навчальні ситуації, наближені до ігрових, що сприяє емоційній залученості здобувачів освіти та підвищенню їхнього інтересу до опанування морфологічного матеріалу.

Використання LearningApps особливо ефективно під час вивчення іменних частин мови, оскільки інтерактивні завдання сприяють закріпленню

теоретичних понять, тренуванню навичок визначення граматичних категорій та формуванню мовленнєвої компетентності.

Таким чином, LearningApps виступає не лише як додатковий ресурс для урізноманітнення уроків, але й як важлива складова інноваційної методики викладання української мови, що відповідає вимогам сучасної освіти, забезпечує реалізацію компетентнісного підходу та сприяє формуванню в здобувачів уміння навчатися впродовж життя.

1.5.2 Методика створення веб-квестів на платформі «Всеосвіта»

Стрімкий сьогоденний розвиток інноваційних технологій, високий попит медіаспоживання, нові виклики та реалії вимагають сучасних інструментів, підходів у багатьох царинах суспільного життя, зокрема і в освіті. Тому завданням учителя є впровадження інноваційних технологій у навчальний процес і для зацікавлення сучасних здобувачів, і для виховання медіаграмотності школярів.

Нині більшість здобувачів освіти безперешкодно користуються інформаційними технологіями в освітньому процесі. Проте через реалії дистанційного навчання постала проблема одноманітності навчального процесу та однотипності завдань, що зменшує активність і зацікавленість здобувачів у пізнанні нового. Ось чому варто вибудовувати освітній процес з інтегруванням інноваційних інтернет-технологій. Однією з можливостей залучення інтернету є технологія веб-квесту. Але попри високу результативність, запропонована технологія не набула масового поширення в освітньому процесі. З огляду на це, вважаємо, що проблема вивчення технології веб-квестів на уроках української мови є важливою та на часі.

Сучасні науковці долучаються до вивчення технології вебквесту в своїх працях. Цій темі у своїх розвідках приділили увагу І. Дичківська, В. Давидович, С. Коваль, І. Сокол, В. Томаш, О. Харіна, Л. Харлаш та ін.

Сучасна система освіти передбачає особистісно орієнтоване навчання, що базується на трьох педагогічних поняттях: технологія, метод та прийом. Перед педагогом постає завдання не лише обрати влучний алгоритм для розвитку розумових та творчих здібностей школярів, а й створити навчальну ситуацію, що якнайповніше зможе розкрити учнівський потенціал [17, с. 5]. Одним з вдалих інструментів для досягнення цієї мети вважаємо технологію веб-квестів.

Поняття технології веб-квесту влучно трактує Н. Кононець: «це сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для

виконання якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи Інтернет-ресурси з практичною метою. Така технологія дозволяє працювати в групах (від трьох до п'яти студентів), розвиває конкурентність та лідерські якості студента, підвищити не тільки мотивацію до процесу здобування знань, а й відповідальність за результати діяльності та їх презентацію» [43, с. 139].

І. Сокол зауважує, що *веб-квест* – «інноваційна педагогічна ігрова технологія, що передбачає виконання учасниками навчальних, пошуково-пізнавальних проблемних завдань відповідно до ігрового задуму / сюжету, під час якого вони добирають та упорядковують інформацію, виконують самостійну, дослідницьку роботу, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагаченню та поданню у вигляді цілісної системи» [79, с. 21].

Однією з переваг технології *веб-квестів* є те, що здобувачі є активними суб'єктами освітнього процесу. Під час спільної роботи вчитель і здобувачі обмінюються думками, знаннями, внаслідок чого відбувається рефлексія, оцінювання здобутих результатів. Здобувачі усвідомлюють, чого вони досягли на певному етапі, що вони уміють, як виражають своє емоційне ставлення до об'єкта навчання, як володіють оцінними судженнями [18, с. 5].

Опрацювавши наукові розвідки, з'ясували, що науковці по-різному визначають форми проведення веб-квестів: групові та індивідуальні (за І. Сокол), ігрові (за С. Напалковим), групові, міжнародні (за О. Шульгіною).

Робота над квестом, на думку І. Сокол, має включати три етапи, які зумовлюють його структуру: *початковий* (постановка завдань для здобувачів-учасників квесту), *рольовий* (безпосереднє виконання здобувачами певних рольових завдань: пошукових, дослідницьких та ін.), *заклучний* (оцінювання та обговорення результатів) [18].

На думку Н. Кононець, вебквест має таку структуру: визначення теми, вербалізація завдання, вибір ресурсу, пошук інформації, презентація, оцінка виконаної роботи [43].

Л. Желізняк детальніше описує складові веб-квесту:

- 1) вступ, де описується сценарій та огляд квесту, його план;
- 2) центральне завдання (серія запитань, задана позиція чи ситуація, інша діяльність);
- 3) список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання завдання;
- 4) опис процедури роботи;
- 5) опис критеріїв та параметрів оцінки веб-квесту;
- 6) вказівки до дій;
- 7) висновок [35].

Зазначаємо, що подані компоненти є орієнтовними, залежно від мети та виду *веб-квесту* учитель може вибудовувати свою структуру завдання, опираючись на визначені етапи.

Питання структури також нерозривно пов'язане з вибором платформи для проведення. Варіантів є кілька: уся інформація міститься в межах одного ресурсу, кожна станція квесту виконується з переходом на іншу платформу, опорним є один ресурс із залученням покликань для додаткової інформації (наприклад, покликання на відео чи аудіо). Обирати вид проведення квесту вчитель повинен, зважаючи, отже, на технічні можливості, компетентності здобувачів у володінні як і ТЗН, так і навчальним матеріалом, рівень обізнаності школярів з технологією веб-квестів.

На нашу думку, варто починати знайомство здобувачів з такими веб-квестами, де вся інформація міститься на одній платформі або із залученням додаткових покликань. Існує варіативність щодо вибору головного ресурсу також: *блог, сайт, соціальна мережа, платформа для дистанційного навчання* та ін. Проте робота з такими джерелами потребує високого рівня володіння ТЗН та копії підготовки.

Для швидкої та якісної розробки веб-квесту принагідною для вчителя стає платформа «**Всеосвіта**». Тут педагог може скористатися розробленими шаблонами на різні тематики, чітко структурувати завдання, додати

покликання на інші ресурси. Такий вибір платформи стане принагідним для будь-якої вікової категорії учнів, їхньої технічної підготовки, усіх навчальних дисциплін. Також перевагою є можливість залучення міжпредметних зв'язків. Вебквести, створені на платформі «Всеосвіта», здобувачі можуть проходити як і колективно, у групах, так й індивідуально.

Щоб створити веб-квест на платформі «Всеосвіта», потрібно виконати наступне:

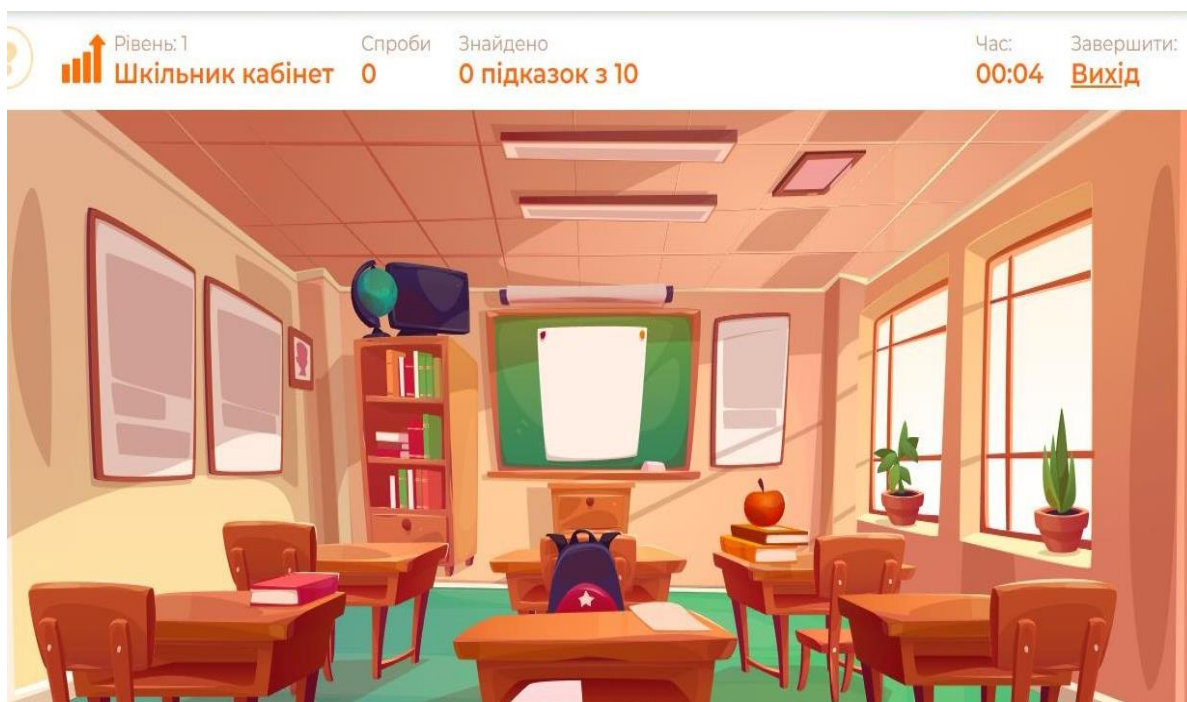
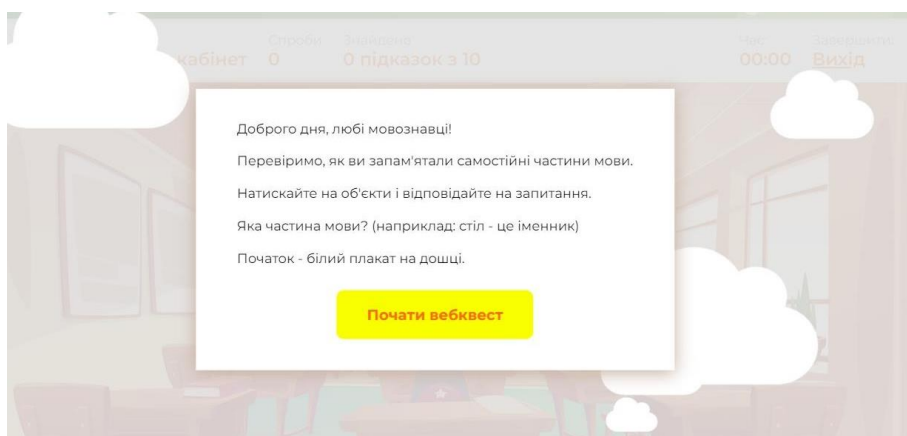
- 1) Зайдіть на сайт «Всеосвіти», за потреби зареєструйтеся <https://vseosvita.ua/>.
- 2) У запропонованому меню оберіть «Інструменти педагога» – «Вебк-вести» – «Створити веб-квест».
- 3) Визначтеся з необхідним шаблоном.
- 4) У розділі «Налаштування гри» введіть вітальне слово та оберіть загальні налаштування (час, кількість спроб, активність об'єктів тощо). Після цього напишіть, з якого об'єкта потрібно починати.
- 5) Переходьте до поля «Налаштування кімнат». Квест можна проходити як і в межах одної кімнати, так і декількох, тому за потреби додайте рівень.
- 6) Назвіть рівень (чи весь квест).
- 7) Обравши об'єкт, напишіть інформацію до нього, можна додати фото, покликання, обрати форматування.
- 8) Укажіть умову (ключ) для переходу до наступного рівня.
- 9) Коли вводите правильні відповіді (ключі), передбачайте всі можливі правильні варіанти написання.
- 10) За таким же алгоритмом працюйте з усіма об'єктами.
- 11) Щоб перейти до етапу публікації вебквесту, перейдіть у розділ «Налаштування публікації», там напишіть назву квесту, оберіть дисципліну, клас, обкладинку та опис.

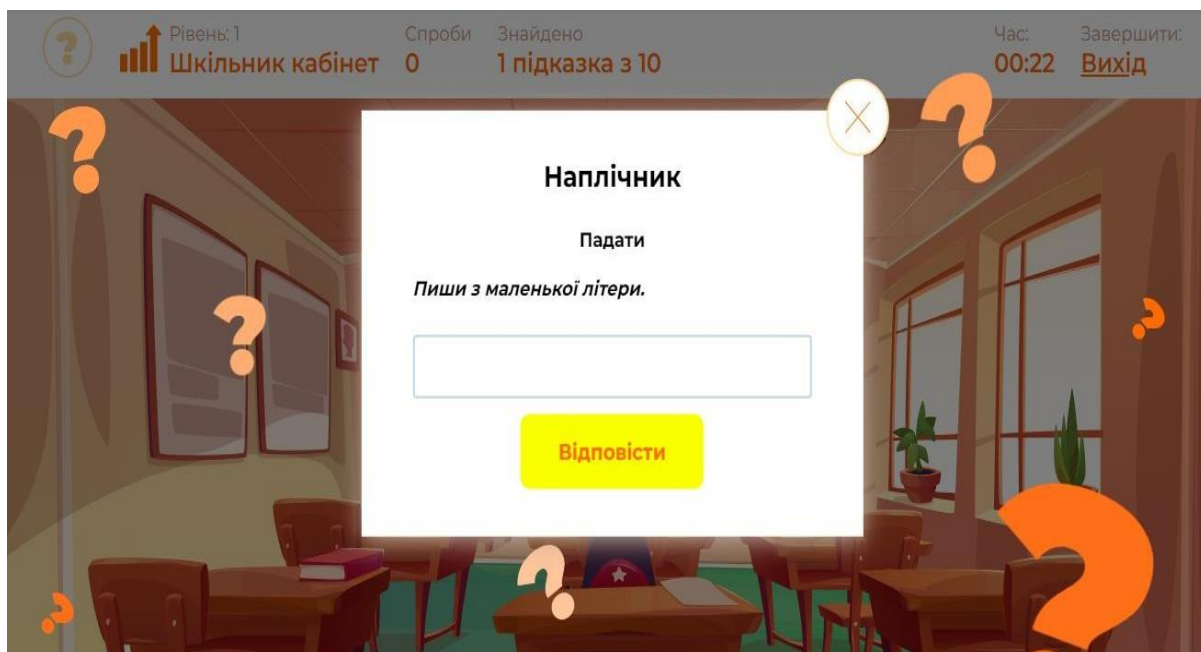
12) Перед публікацією перевірте вебквест, скориставшись функцією «Попередній перегляд», за потреби скорегуйте зміст.

13) Надішліть здобувачам покликання.

Як приклад, подаємо веб-кест, який ми розробили для здобувачів на платформі «Всеосвіта» для узагальнення вивченого про самостійні частини мови.

<https://vseosvita.ua/webquest/start/s/9737/1341124-9bd77f3d>





Веб-квести на платформі «**Всеосвіта**» мають зручний механізм зворотного зв'язку із вчителем: після закінчення виконання здобувачами завдань є можливість переглянути результати всіх учасників (витрачений час, кількість правильних ключів і невдалих спроб). До того ж, після проходження веб-квесту здобувачі залишають свої відгуки про роботу учителів: чи сподобалися завдання, чи все було зрозуміло, чи потрібні додаткові пояснення. Ці відповіді варто враховувати під час подальшого планування роботи з технологією веб-квестів.

Отже, вважаємо технологію веб-квестів перспективним упровадженням елементів гри в освітньому процесі, своєчасним та цікавим інструментом для формування компетентностей сучасного школяра. Така технологія допоможе урізноманітнити навчання, як і дистанційне, так і очне, заохотить учнів до активної діяльності, розвиватиме їхнє критичне та креативне мислення, підвищить мотивацію до навчання. Для впровадження цієї технології в навчальний процес у пригоді вчителів стане платформа «**Всеосвіта**», що сприятиме безперешкодному створенню та використанню веб-квестів на уроках різних навчальних дисциплін та будь-якого класу.

1.6 Висновки до розділу I

У першому розділі кваліфікаційної роботи було комплексно проаналізовано лінгводидактичні основи вивчення іменних частин мови в сучасній українській школі. Іменник, прикметник, числівник і займенник становлять важливий сегмент морфологічної системи української мови, адже вони забезпечують змістову точність, логічність та граматичну організацію висловлення. Тому їхнє опанування є ключовою умовою формування мовної, мовленнєвої та комунікативної компетентностей здобувачів освіти.

Розглянуто особливості засвоєння іменних частин мови здобувачами ЗЗСО, що передбачає поступовість, системність, науковість та діяльнісну спрямованість навчання. Установлено, що важливу роль відіграє реалізація компетентнісного, комунікативного й особистісно орієнтованого підходів, які забезпечують активну участь учнів у процесі пізнання мовного матеріалу.

У підрозділі, присвяченому специфічним принципам і прийомам навчання морфології, визначено, що вивчення граматичних категорій має спиратися на проблемно-пошукову діяльність, мовленнєві ситуації, варіативність завдань і міжпредметні зв'язки. Підкреслено важливість поєднання традиційних методик (спостереження, аналізу мовного матеріалу, граматичних вправ) із сучасними формами подання освітнього контенту.

Охарактеризовано істотні ознаки іменних частин мови, що забезпечують формування узагальнених уявлень про граматичну систему та сприяють розвитку лінгвістичного мислення учнів. Визначено, що засвоєння цих ознак є підґрунтям для правильного граматичного оформлення мовлення.

З'ясовано, що система вправ у навчанні морфології має бути багаторівневою, поєднувати тренувальні, конструктивні та творчі завдання, сприяти формуванню стійких умінь застосовувати мовні знання на практиці.

Окрема увага приділена використанню інноваційних технологій у процесі вивчення морфології. Обґрунтовано доцільність залучення цифрових ресурсів, що дають змогу урізноманітнити навчання, активізувати пізнавальну

діяльність учнів, сформувати навички самооцінювання і самоконтролю. Проаналізовано можливості платформи **LearningApps** та методику створення вебквестів на платформі «**Всеосвіта**». Доведено, що ці засоби сприяють ігровізації навчального процесу, підвищують мотивацію здобувачів, забезпечують індивідуальну траєкторію навчання та створюють умови для інтерактивної взаємодії.

Отже, лінгводидактична основа вивчення іменних частин мови у ЗЗСО передбачає комплексний підхід, що поєднує традиційні граматичні технології з інноваційними цифровими інструментами. Це дає змогу формувати в здобувачів глибокі мовні знання, розвивати їх мовленнєву діяльність, творчу активність, критичне мислення й уміння працювати з інформацією, а також забезпечує ефективне засвоєння морфологічних категорій і підвищення якості мовної освіти в сучасному закладі загальної середньої освіти.

РОЗДІЛ II.

МЕТОДИЧНІ ІННОВАЦІЇ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

2.1 Методика впровадження платформи LearningApps на уроках української мови

2.1.1 Етапи створення *квестових* завдань для школярів на платформі LearningApps

Квест (від англ. quest – пошук і adventure – пригода) – це командна пригодницька гра, у якій учасники мають виконати завдання відповідно до сюжету [8].

Квест – своєрідна мотивація, навчання через розвагу, заохочення до читання літератури, до творчості. Звісно, це додаткова робота для вчителя, тому ґрунтується суто на ентузіазмі. Приступаючи до роботи, вчителю необхідно визначити клас та тему, для якої розробляти гру. Варто зазначити, що платформа відносно нова, тому поки не перекладена українською мовою. Учителю, який не володіє англійською, варто буде скористатись перекладачем для створення *квесту*. Незважаючи на те, що ігрову платформу можна використовувати в будь-якому класі, рекомендуємо її для здобувачів 5–7 класів, адже в них відбувається адаптація від початкової до середньої ланки, відтак поступово змінюються форми та методи роботи на уроках від власне ігрових до навчально-ігрових.

Проводячи апробацію в КЗ ВЛ 35, ми вирішили для порівняння впровадити платформу **LearningApps** у 6 класі. Як висновок, можемо зауважити, що учасників квесту більше зацікавив новий формат проведення уроку, ніж традиційний урок.

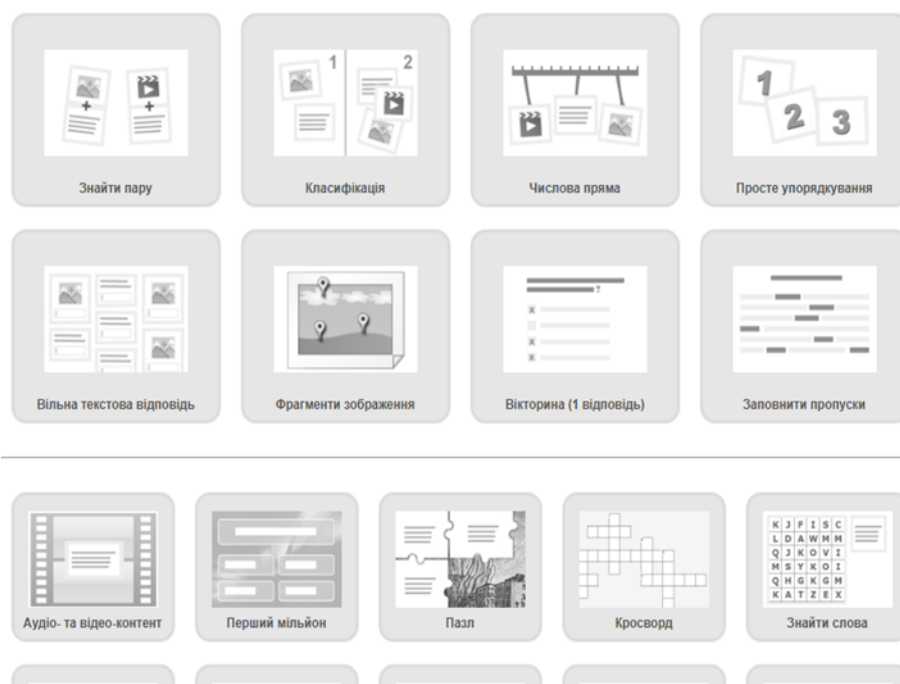
Процес створення квестових завдань на платформі LearningApps передбачає кілька етапів:

1. *Визначення мети та навчального змісту квесту.* На першому етапі вчитель формулює дидактичну мету, добирає мовний матеріал відповідно до

програми з української мови для 6 класу (наприклад, «Іменник», «Прикметник», «Прислівник»).

2. *Планування структури квесту.* Учитель визначає кількість етапів, послідовність завдань і сюжетну основу (наприклад, мандрівка островами, подорож країнами частин мови тощо).

3. *Вибір типів вправ.* LearningApps пропонує понад 20 інтерактивних шаблонів, серед яких «Відповідність», «Вікторина», «Заповни пропуски», «Хмаринка слів», «Класифікація», «Пазл» тощо.



4. *Створення та налаштування вправ.* Кожна вправа оформлюється з урахуванням вікових особливостей шестикласників: додаються зображення, аудіо, короткі інструкції та елементи гри.

5. *Інтеграція вправ у єдиний квест.* Після створення окремих завдань учитель об'єднує їх у логічно послідовний сценарій (наприклад, шлях по карті, проходження рівнів).

6. *Тестування та корекція.* Після створення квесту його проходить група учасників або сам учитель для перевірки правильності роботи всіх завдань і переходів між ними [9].

Такий підхід забезпечує створення динамічного, гнучкого й мотиваційно насиченого освітнього середовища.

Окрім власне навчальної мети, платформа має й виховні цілі. До прикладу, учитель протягом гри виставляє учасникам бали не лише за виконання завдань, а й спостерігає за дітьми та їхньою співпрацею з іншими. Наприкінці *квесту*, за правилами гри, додаємо ще бали за виховний аспект. Ми зважали на такі чинники: *як здобувач працював у команді з іншими, чи враховував думку при прийнятті рішень, як поведився протягом уроку, чи не порушував правила гри.*

Таким чином, платформа **LearningApps**— освітньо-виховний простір на основі ігрової діяльності.

2.1.2 Освітні можливості платформи LearningApps

Сучасний освітній процес передбачає активне використання цифрових ресурсів, спрямованих на підвищення навчальної мотивації, організацію самостійної діяльності учнів та формування їх предметних і ключових компетентностей. Одним із таких інструментів є сервіс **LearningApps**, який забезпечує створення інтерактивних навчальних завдань та їх впровадження у традиційне або змішане навчання української мови.

Платформа **LearningApps** надає можливість організовувати індивідуальне, групове та диференційоване навчання. Вона містить широкий спектр готових інтерактивних шаблонів, таких як «Вікторина», «Відповідність», «Хмаринка слів», «Кросворд», «Хто хоче стати мільйонером?», «Хронологічна лінія», «Класифікація» та інші. Використання цих форматів сприяє не лише засвоєнню теоретичного матеріалу, а й розвитку операцій мислення — аналізу, порівняння, узагальнення, класифікації й систематизації мовних явищ.

Дидактичні можливості **LearningApps** дають змогу організувати ефективну взаємодію здобувачів освіти з навчальним матеріалом. Завдяки гнучкості налаштувань учитель може створювати вправи на закріплення лексико-граматичних знань, тренування орфографічних і пунктуаційних навичок, а також завдання для формування мовленнєвих умінь. Особливо важливо, що учні мають можливість отримувати миттєвий зворотний зв'язок, що формує навички самооцінювання та самоконтролю, підвищує рівень навчальної автономії.

Платформа **LearningApps** має широкі дидактичні можливості для навчання української мови в 6 класі. Вона підтримує принципи інтерактивності, диференціації та ігрової діяльності.

Одне з ключових завдань платформи – підтримка компетентнісного підходу. Інтерактивні модулі сприяють розвитку інформаційної та цифрової компетентностей, умінню застосовувати мовні знання у практичних ситуаціях,

працювати з інструкціями, навчальними ресурсами, аналізувати та оцінювати власні результати.

LearningApps є інклюзивним інструментом, адже враховує індивідуальні можливості та темп навчання здобувачів освіти. Мультимедійний супровід (текст, аудіо, відео, візуальні підказки) забезпечує додаткову підтримку для учнів із різними типами сприймання інформації та сприяє реалізації принципів варіативності та доступності освіти.

Серед основних освітніх можливостей платформи варто виокремити:

Мотиваційний потенціал. Завдяки ігровій формі учні відчують інтерес до виконання завдань, що підвищує залученість і сприяє внутрішній мотивації до навчання.

Інтерактивність. Кожна вправа передбачає активну взаємодію учня з навчальним матеріалом: класифікація, вибір правильної відповіді, встановлення відповідностей тощо.

Індивідуалізація навчання. Учитель може створювати вправи різного рівня складності, що дозволяє адаптувати навчання під можливості кожного школяра.

Миттєвий зворотний зв'язок. Учень одразу бачить результат своєї діяльності, що сприяє самоконтролю та самокорекції.

Візуалізація мовних понять. Завдяки зображенням, схемам і таблицям абстрактні мовні категорії стають зрозумілими та наочними.

Колективна робота. **LearningApps** підтримує роботу в парах і групах, що формує навички співпраці та комунікації. Завдяки цим можливостям **LearningApps** є ефективним інструментом формування мовної, комунікативної та цифрової компетентностей школярів.

Таким чином, освітні можливості платформи **LearningApps** дозволяють оптимізувати процес вивчення української мови, зробити його інтерактивним, мотивувальним і продуктивним. Використання платформи сприяє підвищенню навчальної активності, формуванню міцних граматичних умінь

та розвитку комунікативної компетентності здобувачів освіти, що відповідає сучасним вимогам Нової української школи та концепції цифрової трансформації освіти.

2.1.3 Методика застосування LearningApps

Методика застосування **LearningApps** у процесі навчання української мови ґрунтується на принципах інтерактивності, поетапності, доступності та диференціації. Використання сервісу інтегрується в структуру уроку відповідно до його дидактичної мети, передбачаючи підвищення мотивації, активізацію пізнавальної діяльності учнів, розвиток їх самостійності та відповідальності за результати навчання.

На **етапі мотивації** доцільним є застосування коротких інтерактивних завдань, спрямованих на зосередження уваги, актуалізацію опорних знань і створення емоційно-позитивного настрою. Ефективно працюють вправи типу *«Хмаринка слів»*, *«Відкрий картку»*, міні-вікторини з ключовими поняттями теми. Такі завдання стимулюють інтерес до теми, сприяють створенню проблемної ситуації або ситуації «здивування», що є важливим для розвитку пізнавальної мотивації.

Під час **вивчення нового матеріалу LearningApps** застосовується для організації самостійного «відкриття» правил і закономірностей, що відповідає діяльнісно-компетентнісному підходу. Вправи *«Знайди зайве»*, *«Групування понять»*, *«Класифікація мовних одиниць»* допомагають учням аналізувати приклади, встановлювати мовні закономірності, робити висновки. Такий підхід активізує розумові операції, забезпечує розвиток критичного мислення та формування усвідомлених граматичних навичок.

На **етапі закріплення та тренування** учні виконують систематизовані завдання різних типів: встановлення відповідностей, заповнення пропусків, створення послідовностей, складання комбінацій. Ефективним є застосування *міні-квестів* – комплексу послідовних вправ, що мають спільну тему або сюжет. Вони створюють навчальну ситуацію, у якій здобувачі освіти поступово засвоюють правила, відпрацьовують навички та закріплюють мовленнєві уміння.

На етапі контролю й оцінювання результатів навчання доцільно застосовувати тести, вікторини, завдання на встановлення правильності тверджень. Автоматична перевірка відповідей дозволяє отримувати миттєвий результат і формувати навички самоконтролю й самооцінювання. Учитель може оперативно аналізувати успішність учнів, коригувати навчальні траєкторії, що відповідає принципам формувального оцінювання.

Особливо перспективним є використання LearningApps у **6 класі**, де переважає ігрова мотивація та емоційне сприймання матеріалу. Оптимальними формами роботи є *квестові завдання*, що поєднують навчальний зміст із сюжетними елементами (подорож, пошук скарбу, виконання місії). Така організація діяльності сприяє формуванню позитивного ставлення до навчання, співпраці в групах, розвитку комунікативних і когнітивних умінь учнів, активізує їхню творчу діяльність.

Таким чином, методика застосування LearningApps дозволяє урізноманітнити уроки української мови, забезпечити індивідуалізацію навчання, створити умови для компетентнісного та практикоорієнтованого підходу, що відповідає концепції Нової української школи та сучасним вимогам цифрової освіти.

2.1.3.1 Методика використання квестових завдань «Королівство іменників» на уроках української мови

Квест «Королівство Іменників»

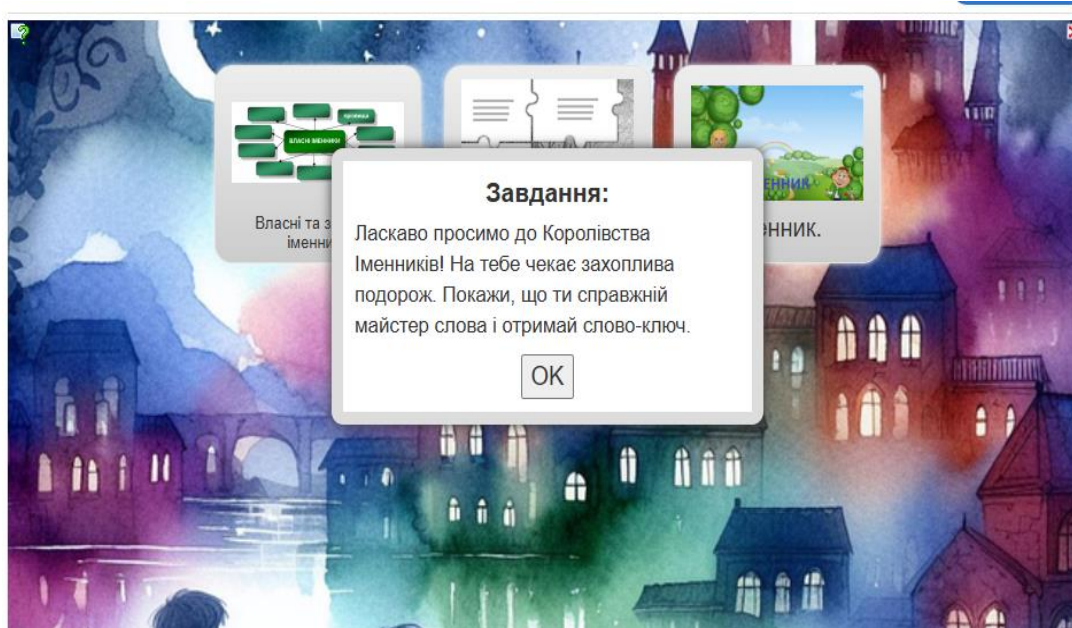
<https://learningapps.org/display?v=ppgfgcfd325>

Мета: закріпити знання про іменник, його граматичні ознаки, уміння визначати рід, число, відмінок.

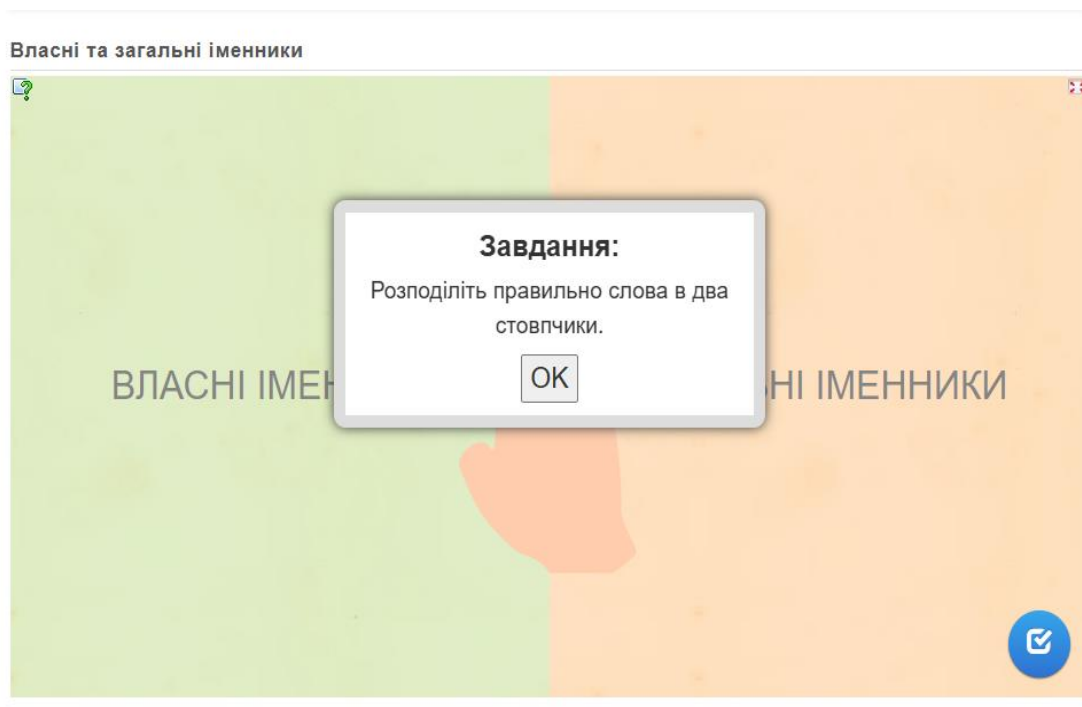
Тип квесту: послідовна мандрівка, де кожне завдання наближає до слова-ключа.

Етапи роботи:

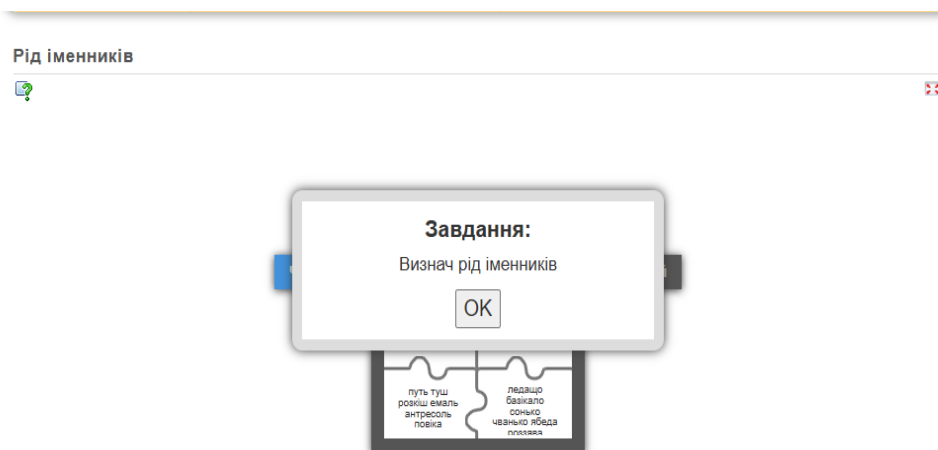
1. *Вступна частина:* учитель демонструє квест й пояснює схему подорожі королівством.



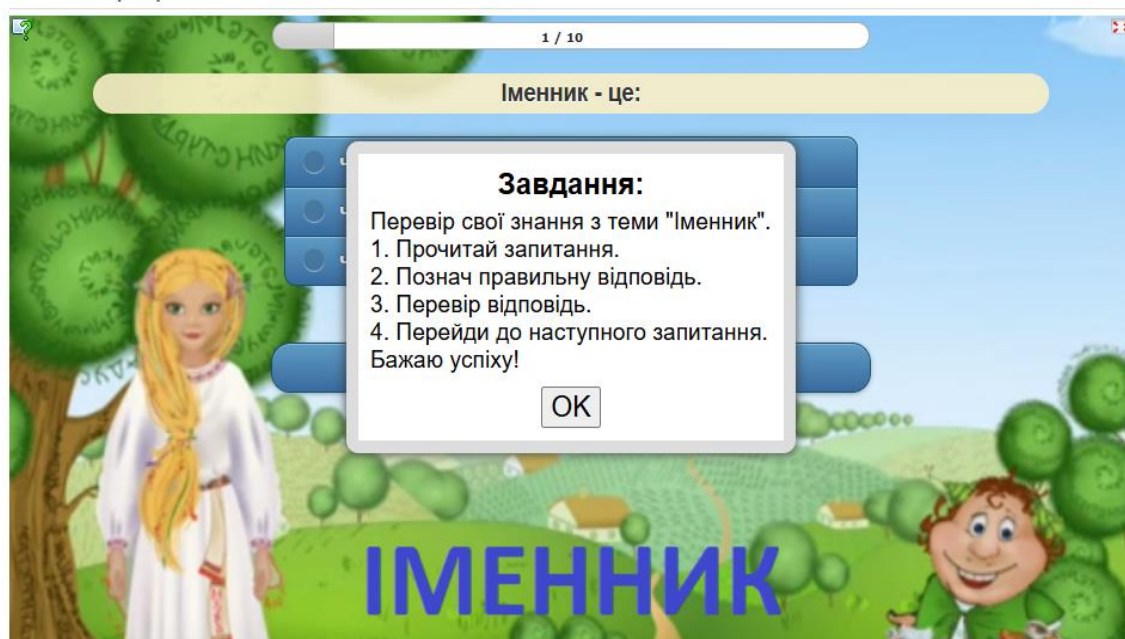
2. **Завдання 1** (тип «Класифікація»): здобувачі знаходять іменники (власні та загальні назв).



3. **Завдання 2** (тип «Пазл»): зіставлення іменників із відповідними родами.



4. **Завдання 3** (тип «Тестування»): школярі обирають правильну відповідь.



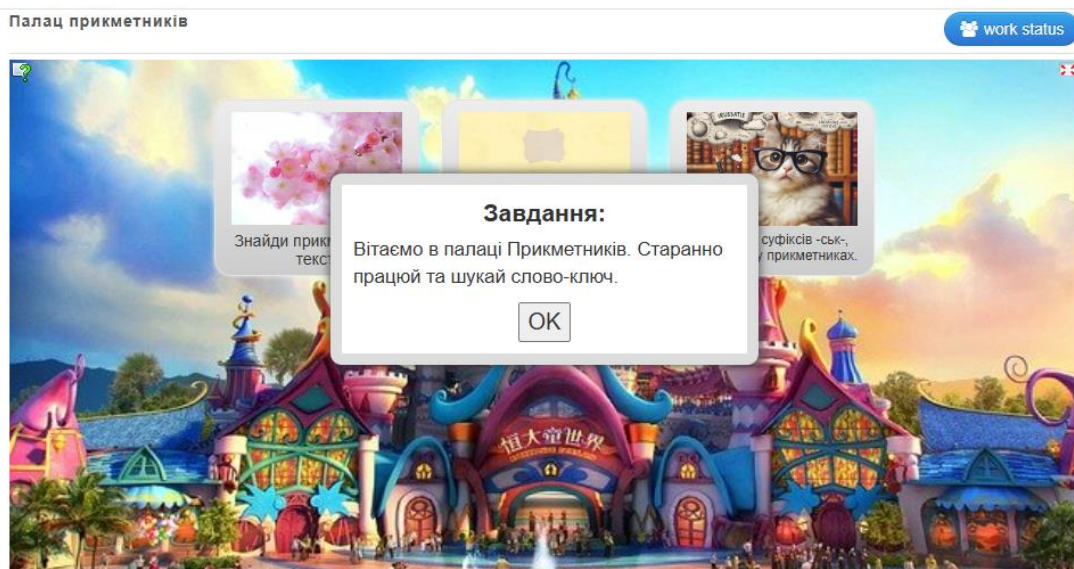
4. **Фінал:** колективне підбиття підсумків, обговорення труднощів, рефлексія.

Очікувані результати: здобувачі правильно визначають граматичні ознаки іменника, підвищують орфографічну грамотність, розвивають навички співпраці.

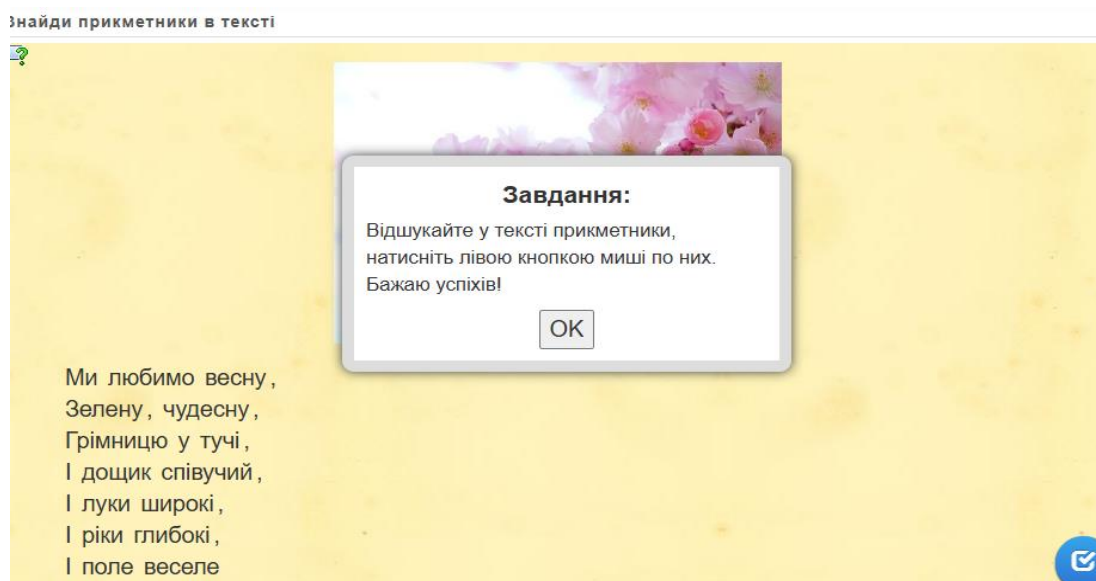
2.1.3.2 Методика використання квестових завдань «Палац прикметників» на уроках української мови

<https://learningapps.org/display?v=pda890g3325>

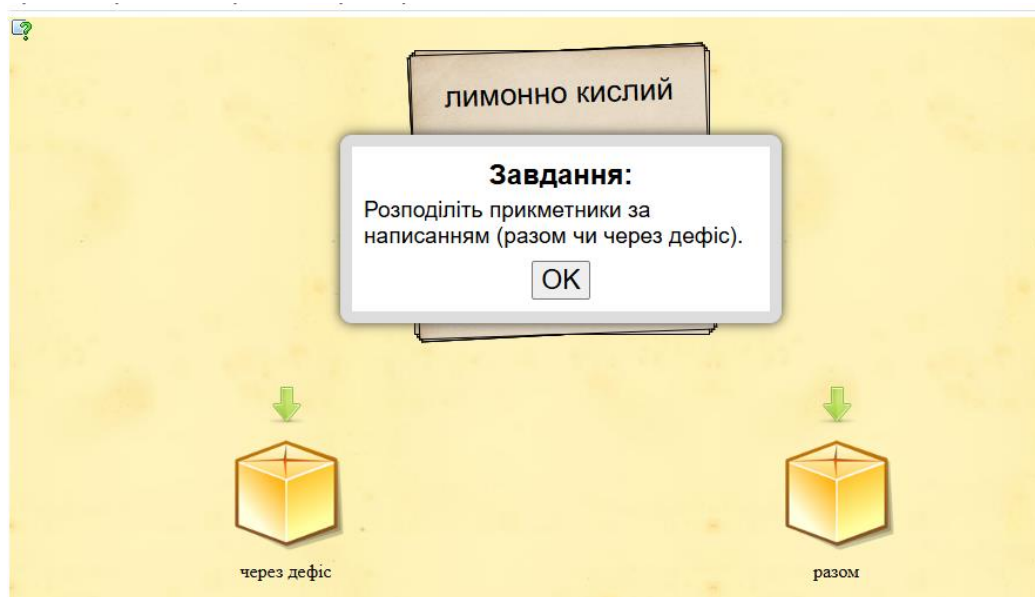
На початку квесту перед здобувачами освіти з'являється «Палац прикметників» і завдання різної форми. Пройшовши квест, перед учасниками з'являється слово-ключ.



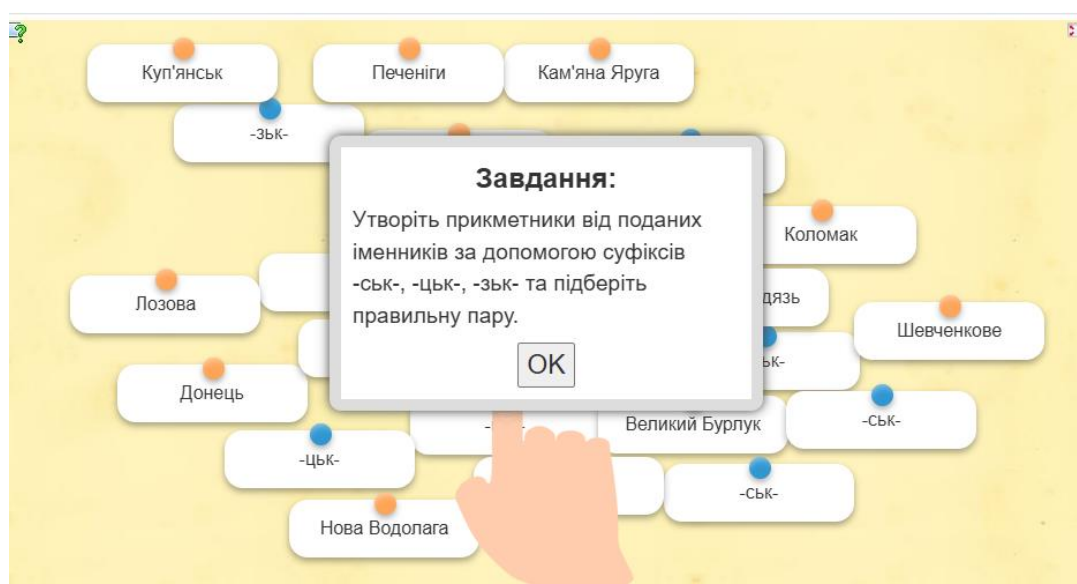
1 станція – пошук прикметників у тексті.



2 станція – інтерактивна розподільча вправа «*Разом чи через дефіс*».



3 станція – інтерактивна гра «*Загадкові суфікси*» –ськ-, –цьк-, –зьк-



У результаті проходження квесту здобувачі освіти:

- ✓ правильно визначають граматичні ознаки прикметника (рід, число, відмінок);
- ✓ удосконалюють уміння узгоджувати прикметники з іменниками;
- ✓ збагачують мовлення образними прикметниками;
- ✓ підвищують орфографічну грамотність у написанні прикметників;
- ✓ розвивають творчість, увагу та вміння працювати в команді.

2.1.3.3 Методика використання квестових завдань «Цифровий лабіринт числівників» на уроках української мови

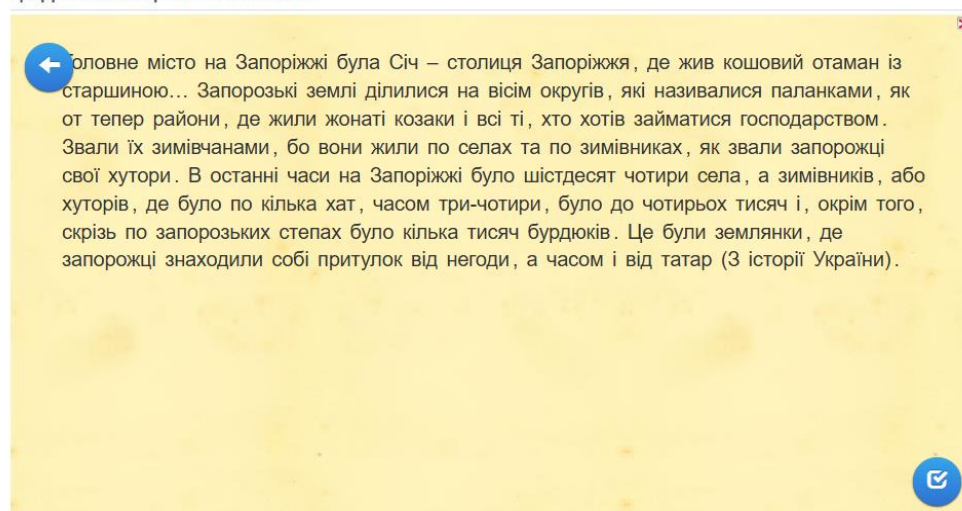
Квест «Цифровий лабіринт числівників», який поєднує елементи гри, дослідження та цифрової взаємодії. Його використання на уроках української мови сприяє формуванню ключових компетентностей, розвитку критичного мислення, мовної інтуїції та пізнавальної активності учнів.

Цифровий лабіринт Числівників

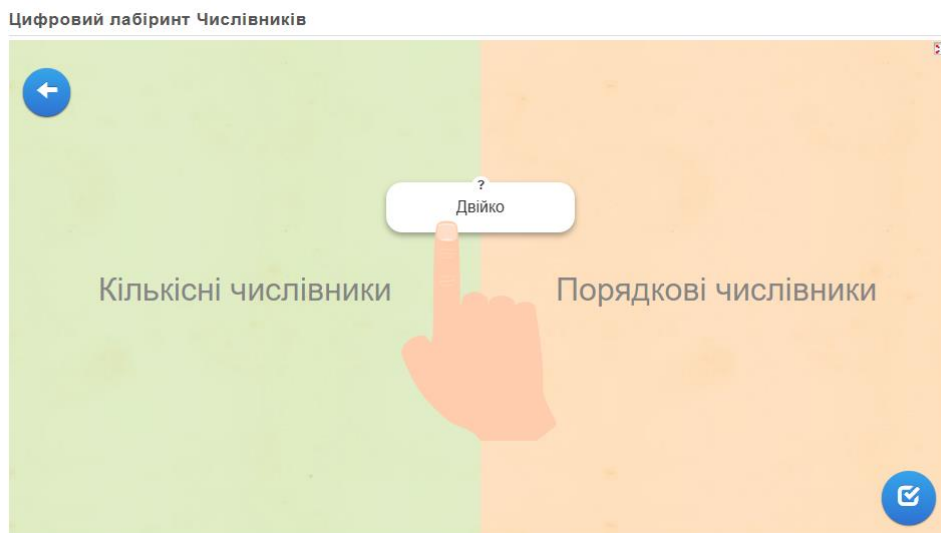


1 станція – знайди числівник. Учасники мають виділити числівники в тексті.

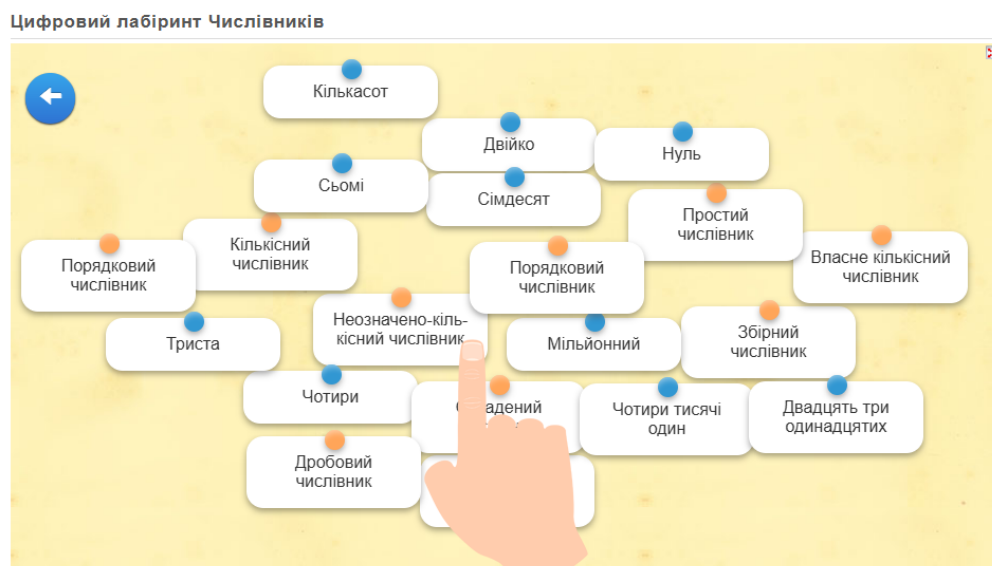
Цифровий лабіринт Числівників



2 станція – розподільне завдання. Здобувачі освіти мають поділити числівники на кількісні та порядкові.



3 станція – розподілити на прості, складні та складені числівник.

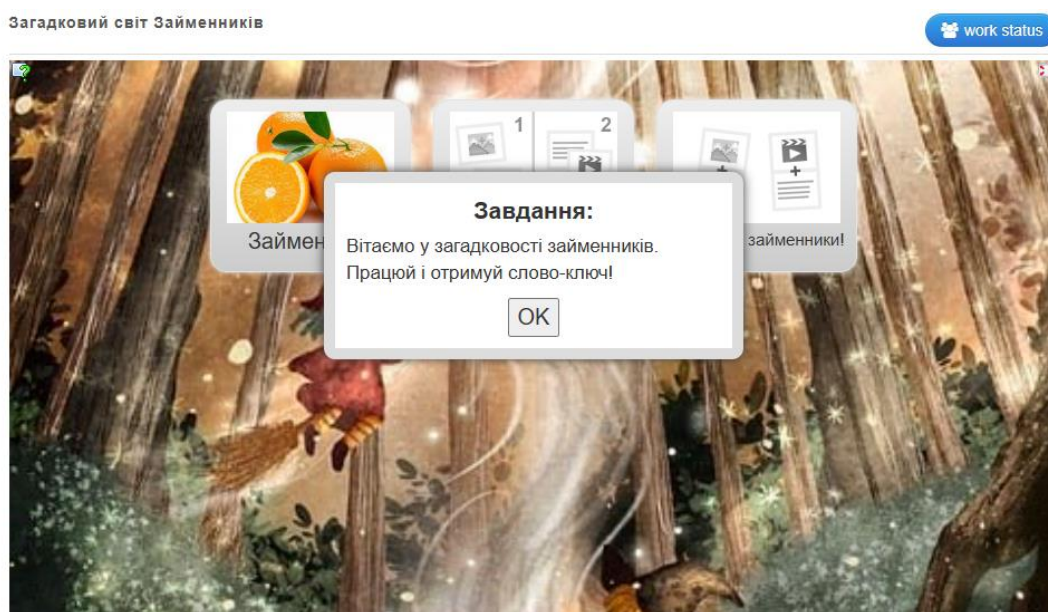


Після проходження квесту здобувачі освіти вміють розпізнавати різновиди числівників і визначати їхні граматичні особливості, удосконалюють навички правильного узгодження числівників з іменниками, покращують орфографічну грамотність при написанні складних числівників, розвивають логічне мислення та здатність аналізувати мовні явища, а також підвищують уміння ефективно взаємодіяти в команді та спілкуватися.

2.1.3.4 Методика використання квестових завдань «Загадковий світ займенників» на уроках української мови

Займенник як частина мови має складну семантичну природу, виконує функцію заміщення іменних слів, а тому потребує особливого підходу до вивчення. Квестові завдання дозволяють учням не лише засвоїти граматичні ознаки займенника, а й навчитися використовувати його в різних мовленнєвих ситуаціях, розвивати мовну інтуїцію, критичне мислення та навички співпраці.

<https://learningapps.org/display?v=pm5ny4mjc25>



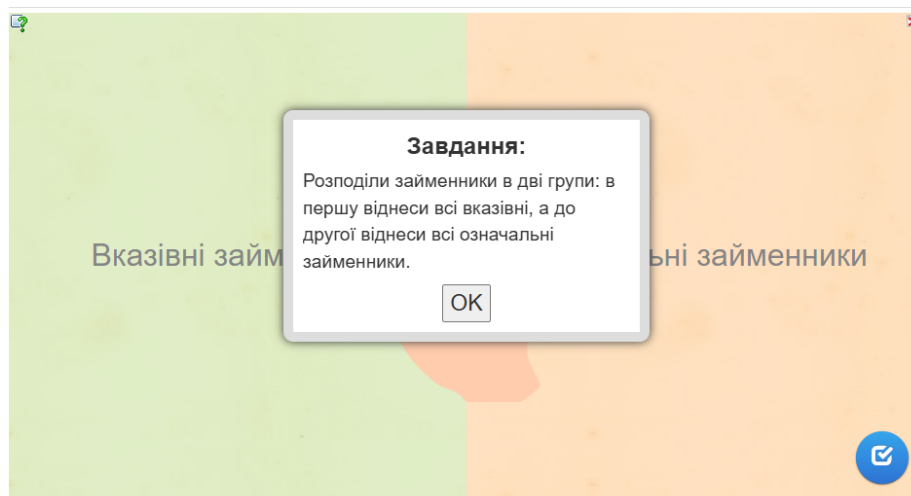
1 станція – знайти займенники в тексті.

Я БУДУ ЇСТИ АПЕЛЬСИН,
А ТИ БІЖИ У МАГАЗИН
МИ БУДЕМ ЦІЛИЙ ДЕНЬ
А ВИ ІДІТЬ СОБІ ДО ХА
ВІН ПІДЕ ЗРАНКУ НА Б
ВОНА НАГРІЄ САМОВАР
ВОНО ПОВИННЕ ВСІМ СВІТИТИ.
ПОВИННЕ ЗЕМЛЮ ВСЮ ЗІГРІТИ.

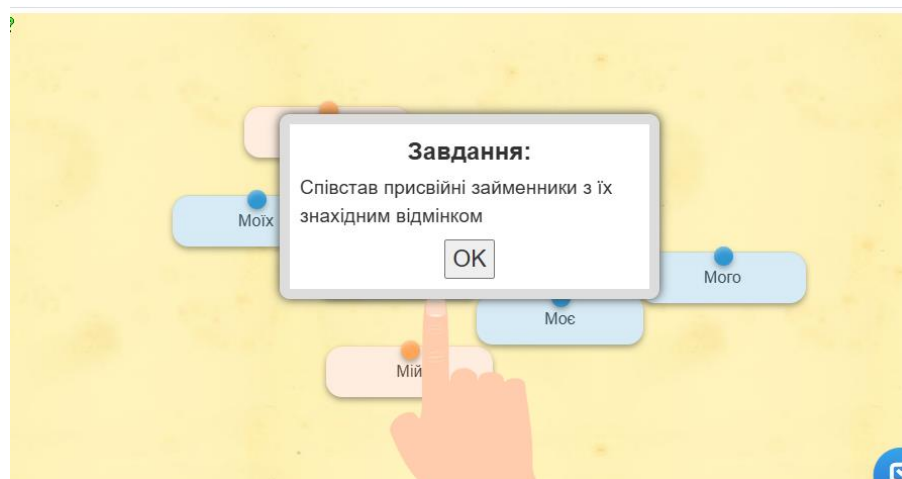
Завдання:
ПРОЧИТАЙ ВІРШ
ЗНАЙДИ У НЬОМУ ЗАЙМЕННИКИ
ВИДІЛИ ЗАЙМЕННИКИ, НАТИСНУВШИ
НА НИХ МИШКОЮ.
OK



2 станція – інтерактивна гра «Класифікація».



3 станція – співставлення займенників.



У результаті участі в квесті здобувачі освіти навчилися правильно визначати розряди та граматичні ознаки займенників, удосконалили навички їх уживання у мовленні замість іменників, розвинули мовну інтуїцію й орфографічну грамотність, сформували культуру мовлення та повагу до співрозмовників, а також підвищили мотивацію до вивчення української мови завдяки цікавій ігровій формі навчання.

2.2 Методика впровадження платформи «Всеосвіта» на уроках української мови

2.2.1 Етапи створення квестових завдань для школярів на платформі «Всеосвіта»

«Всеосвіта» як освітній портал вже понад 5 років акумулює та удосконалює широкий інструментарій розробки інноваційних, якісних, безкоштовних ресурсів, таких як конструктори тестів, уроків, журналів та вебквестів. Водночас з'являються нові можливості та інструменти, оскільки команда «**Всеосвіти**» активно підтримує пропозиції та ідеї освітян. Освітній проєкт «**Всеосвіта**» – це сучасна платформа, яка допомагає вчителям професійно зростати та підвищувати педагогічну майстерність.

Квест – це захоплива сюжетна гра, головний сенс якої полягає у послідовному вирішенні різноманітних головоломок. Ця інтелектуальна забавка з кожним роком стає все більш популярною.

Сервіс від «**Всеосвіти**» дозволяє безкоштовно створювати навчальні квести із використанням будь-якого із шаблонів. Такий формат роботи дозволяє цікаво та невимушено актуалізувати, закріплювати та перевіряти знання з будь-якої навчальної дисципліни.

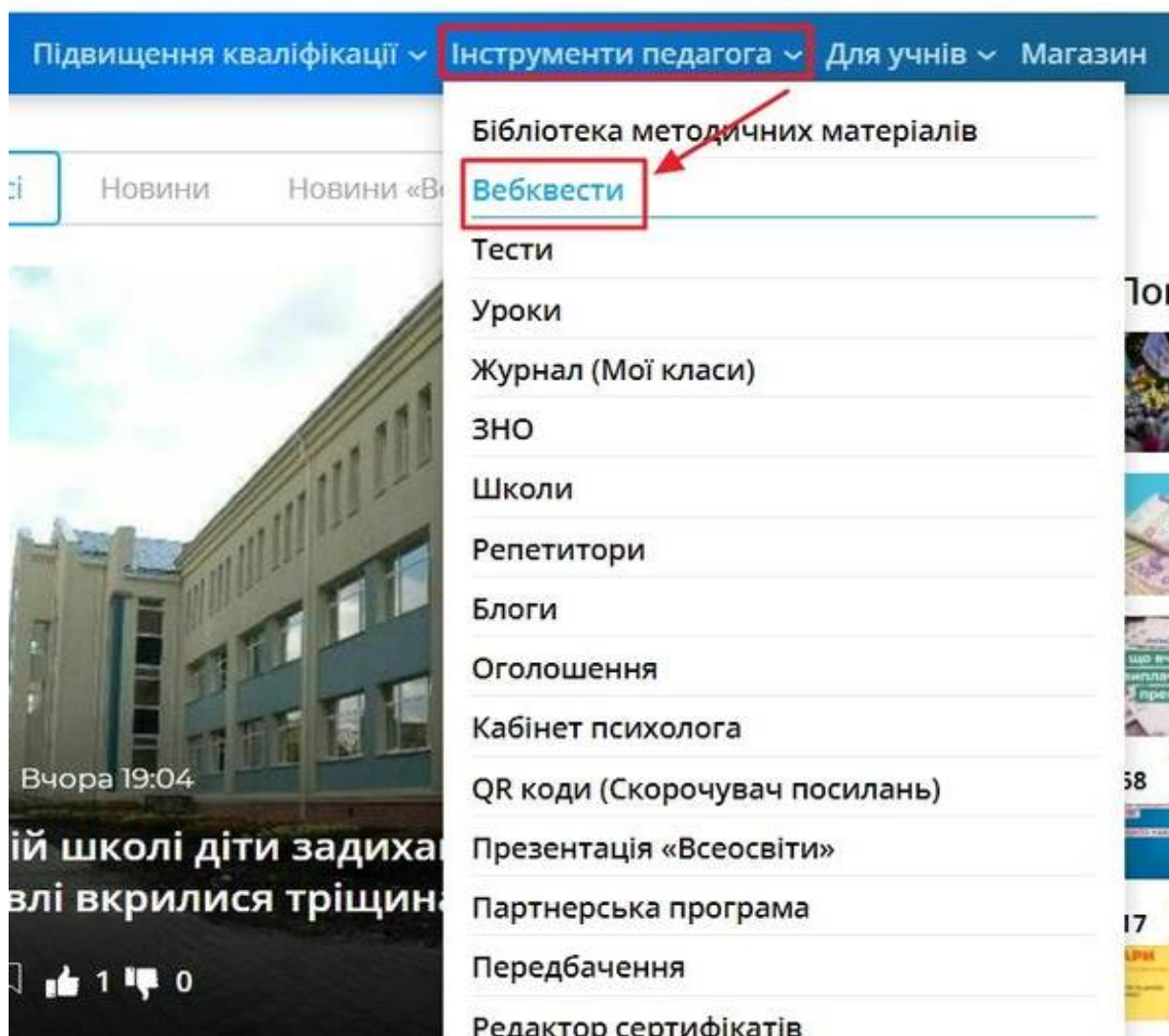
Цей інструмент стане принагідним кожному проактивному вчителю-предметнику та дозволить зробити уроки ще більш цікавими для школярів.

Для того, щоб завантажити авторський вебквест, не потрібно володіти навичками програмування. Навіть не доведеться встановлювати програму на комп'ютер. Потрібна лише реєстрація на сайті «**Всеосвіта**».

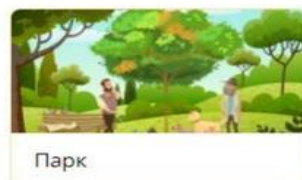
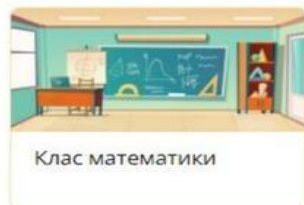
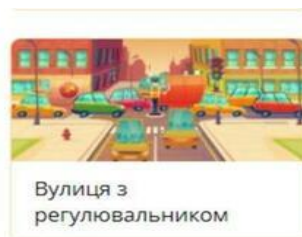
Етапи створення квесту:

1. Якщо ви ще не зареєстрований користувач, то для цього необхідно пройти стандартну процедуру – вказати адресу електронної пошти та вигадати пароль, або зареєструватись через Facebook чи Google-акаунти.

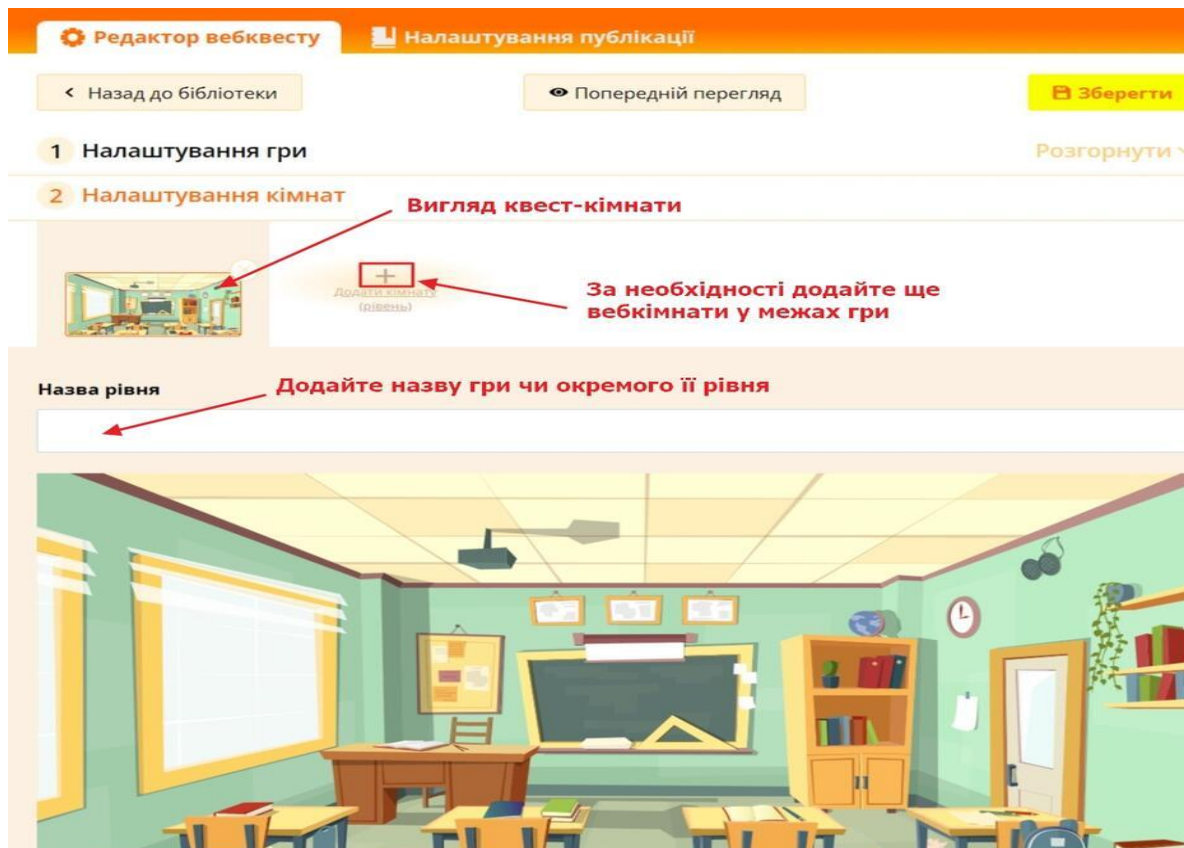
2. У рядку «Інструменти педагога» оберіть пункт «Веб-квести» та натисніть на кнопку «Створити веб-квест».



3. **Оберіть один із 31 безкоштовних шаблонів** (їхня кількість постійно поповнюється).

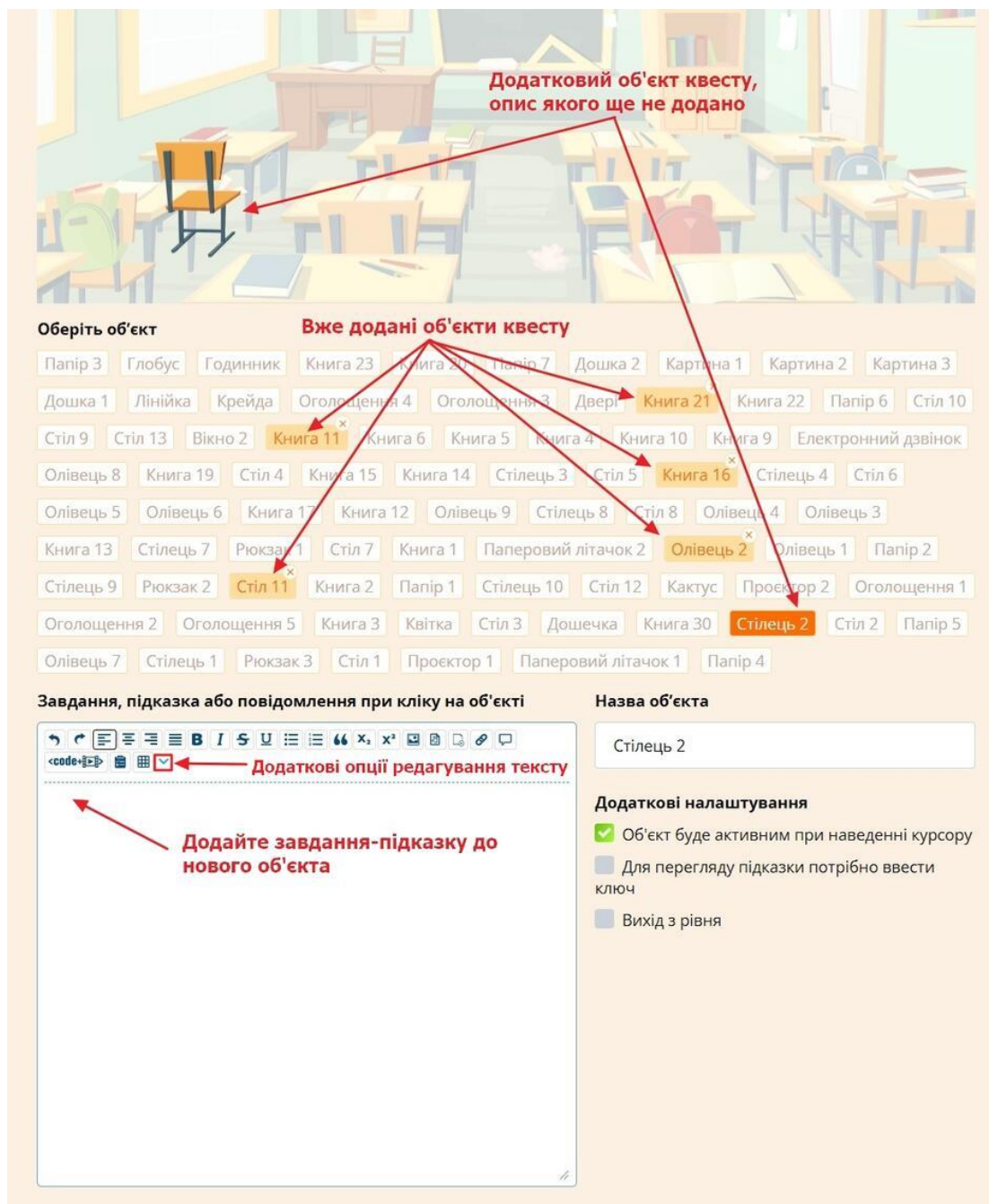


4. Укажіть назву рівня. За необхідності в межах одного квесту можна об'єднати декілька кімнат із завданнями. Якщо ви плануєте однорівневий квест, то назва рівня й всього квесту збігатимуться.



4. Послідовно **оберіть об'єкти віртуальної кімнати**, в яких будуть приховані підказки.

Завдання-підказки можуть бути в текстовому, графічному, аудіо, відео форматах та інше. При натисканні на блакитну пташку ви можете обрати колір та стилі тексту. Окрім того, є можливість встановити додаткові налаштування (наприклад, щоб при наведенні на об'єкт курсором, він ставав активним та інше).



5. Укажіть умову виходу з рівня (щоб вийти, потрібен ключ або необхідно знайти і відкрити всі підказки та інше).

6. Перейдіть в пункт «Налаштування гри». Зробіть базові опції гри – напишіть привітання, яке побачать учасники гри (можна завантажити відео чи аудіофайли). Укажіть час проходження та кількість спроб, напишіть за необхідності власні мотивуючі фрази (їх побачать учні при пошуку об'єктів із підказками).

Редактор вебквесту Налаштування публікації

Назад до бібліотеки Попередній перегляд Зберегти

1 Налаштування гри Згорнути

Привітання на початку гри

Додайте привітання, яке побачать учасники квесту

За необхідності встановіть додаткові налаштування

- ☐ Обмежити час за який потрібно виконати всі завдання
Час у хвилинах...
- ☐ Обмежити загальну кількість невдалих спроб введення ключа
Кількість невдалих спроб введення ключа...
- ☐ Видати сертифікат по завершенні гри
Код шаблону сертифікату...
- ☐ Всі об'єкти активні, похитуються при наведенні, а курсор змінюється на вказівний палець
- ☒ Всі об'єкти неактивні, при наведенні жодним чином не вказують себе
- ☐ Власні фрази, якщо підказка за об'єктом відсутня
Перелік фраз...

7. Перейдіть у закладку «Налаштування публікації». Напишіть назву квесту, укажіть навчальну дисципліну та позначте рівень складності (клас). Додайте обкладинку та зробіть детальний опис.

Редактор вебквесту **Налаштування публікації**

Назва
Назва...

Предмет
Введіть назву предмета...

Рівень завдань

☐ Обрати всі

☐ Дошкільнята (3-4 роки) ☐ Дошкільнята (4-5 років) ☐ Дошкільнята (5-6 років) ☐ 1 клас

☐ 2 клас ☐ 3 клас ☐ 4 клас ☐ 5 клас

☐ 6 клас ☐ 7 клас ☐ 8 клас ☐ 9 клас

☐ 10 клас ☐ 11 клас ☐ 12 клас ☐ Дорослі

Зображення обкладинки
+ Обрати файл на вашому ПК

Опис у бібліотеці вебквестів

Опис

Фінальні налаштування перед публікацією

8. Протестуйте квест, скориставшись функцією **«Попередній перегляд»**. На будь-якому з етапів учитель може редагувати зміст, змінювати налаштування приватності, а також взагалі видаляти матеріал.

Якщо ви встановлюєте частково відкритий доступ до створеної вами гри, то запити на дозвіл проходження відображаються у графі **«Запити на дозвіл до тесту»**.

Частково відкритий

[Редагувати вебквест](#) [Копіювати посилання](#) [Видалити вебквест](#)

Зверніть увагу, видалення вебквесту відбувається назавжди, відновлення свідоцтва буде неможливим!

Опублікував/ла: **Наливайко Анастасія Юріївна** [Написати](#) [Поскаржитися](#)

Вебквест [Свідоцтво за публікацію](#) [Додати в обране](#)

тестовий квест

Режими доступу до вебквесту:

- ☐ Вебквест **ЗАКРИТИЙ** для відображення в бібліотеці (активувати режим)
- ☐ Вебквест **ВІДКРИТИЙ** для відображення в бібліотеці (активувати режим)
- ☒ Вебквест **ВІДКРИТИЙ** для відображення в бібліотеці, але проходження доступно лише з дозволу автора.

Запити на доступ до тесту

[Карпенко Олена Сергіївна](#) Статус: **Новий запит** (13.10.2021 12:06:50)

Щоб здобувачі могли безперешкодно проходити створений вами вебквест, у налаштуваннях приватності встановіть або відкритий, або частково відкритий доступ.

9. **Відправте посилання** на створений вебквест вашим здобувачам.

Функціонал сервісу дає можливість розміщувати як безкоштовні, так і платні матеріали. Щоб ви отримували автоматично оплату за використання вашої роботи, додайте відомості вашої банківської карти. Наразі сервіс працює в тестовому режимі, тому слідкуйте за оновленнями на сайті!

Опис у бібліотеці вебквестів

Опис

Якщо матеріал платний, зробіть відповідні позначки

Платний вебквест

Вартість

Щоб отримати можливість розміщувати **платні** авторські вебквести у бібліотеці, необхідно пройти ідентифікацію через BankID та прив'язати **банківську картку** на яку поступатимуть кошти.

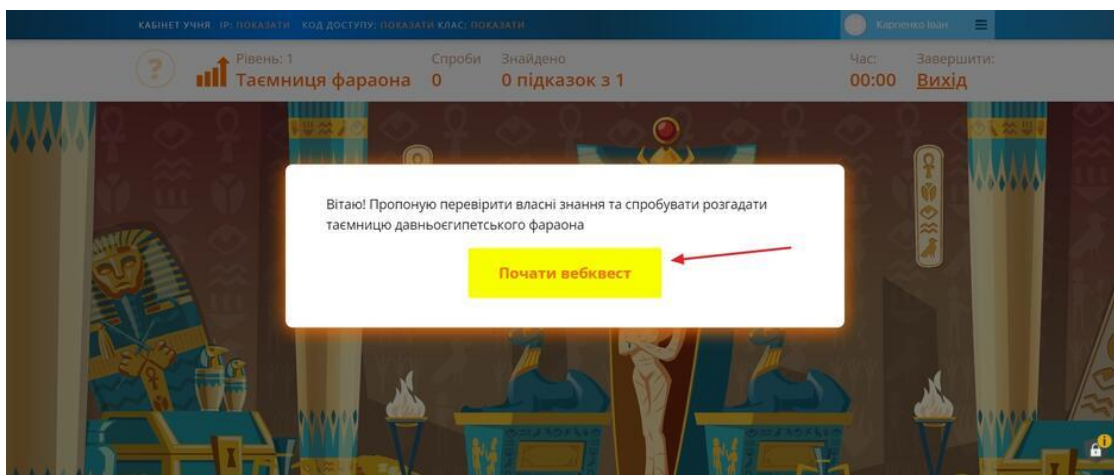
Для платний матеріалів вкажіть дані банківської карти

Зберегти

Як здобувачам долучитися до проходження квесту

Натиснувши на покликання, яке надіслав учитель, здобувачі автоматично потрапляють у середовищі веб-квесту. Перш, ніж перейти до виконання завдань, їм необхідно вказати свої дані (прізвище та ім'я). Далі вони побачать створене вами привітання.

1. Натиснувши кнопку «**Почати веб-квест**», здобувачі автоматично потрапляють у створеній вами веб-кімнаті. Завдання гравців – якнайшвидше «вибратися з кімнати», дібравши код до дверей. Його можна скласти, лише розв'язавши всі завдання квесту. З моменту входження в «кімнату» розпочинається відлік часу.



1. По черзі натискаючи по інтерактивних об'єктах веб-кімнати, здобувачам необхідно знайти підказки, за допомогою яких вони зможуть виконати завдання квесту.

Приклад підказки:



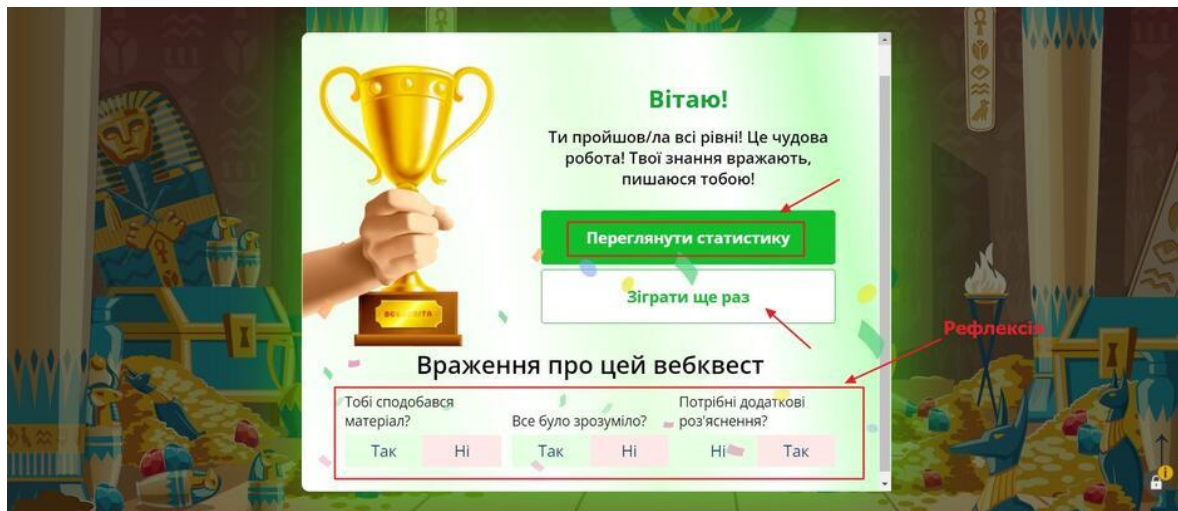
2. Щоб «вибратись із кімнати», зібравши всі підказки, необхідно знайти відповідний «портал» та ввести ключ для виходу.

Приклад повідомлення про введення ключа для завершення квесту:



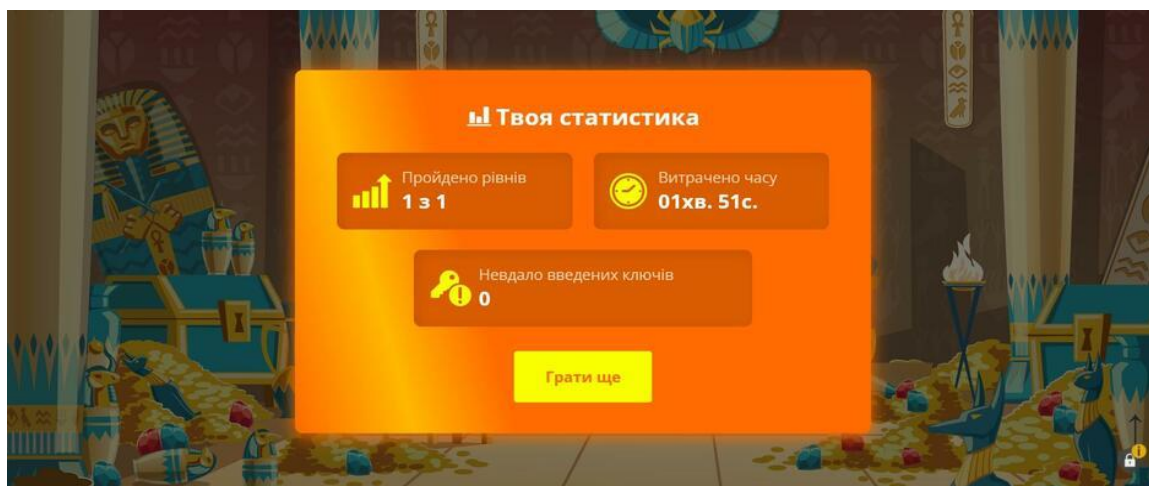
3. Якщо здобувач успішно впорався із завданням, то після завершення веб-квесту йому відкриється вікно з привітаннями та можливістю поділитися із вчителем своїми враженнями щодо завдань гри.

Наприклад, так:



5. Натиснувши на кнопку **«Переглянути статистику»**, здобувач зможе проаналізувати власну успішність і порівняти свої результати суперниками-однокласниками. Цей функціонал надзвичайно важливий, якщо вчитель проводить квест-змагання.

Приклад:



Також можна надихнутися творчими ідеями колег, переглянувши їхні напрацювання в розділі «Веб-квести» на сайті Всеосвіта.

2.2.2 Методика застосування квесту «Іменникова подорож Україною» на уроці української мови на платформі «Всеосвіта»

Використання веб-квестів у навчанні української мови сприяє реалізації діяльнісного, комунікативного та компетентнісного підходів, передбачених Концепцією НУШ. Квест «Іменникова подорож Україною» створено на платформі «*Всеосвіта*» та адаптовано для учнів 6 класу відповідно до вікових особливостей і мовленнєвого розвитку школярів.

Основна мета квесту – закріпити знання про іменник як частину мови та сформувати практичні навички визначення роду, числа, відмінка, відмінювання іменників у мовленні.

Квест побудований за принципом подорожі Україною, що дозволяє інтегрувати зміст української мови з елементами громадянської та культурної освіти. Під час виконання завдань учні проходять «зупинки» у різних містах, виконують мовні вправи та поступово відкривають нові локації за допомогою підказок. Такий підхід:

- ✓ підтримує внутрішню мотивацію;
- ✓ формує просторову та культурну обізнаність;
- ✓ забезпечує виховання патріотизму;
- ✓ урізноманітнює види пізнавальної діяльності.

Квест містить серію взаємопов'язаних завдань, які необхідно пройти послідовно. Кожна локація відповідає певному розділу мовної теми.

Етапи впровадження квесту на уроці

Вступний етап

- ✓ Ознайомлення з правилами гри.
- ✓ Створення емоційного настрою, формування мотивації.
- ✓ Коротка актуалізація знань про іменник.

Основний етап — інтерактивна подорож

- ✓ Виконання цифрових вправ на платформі «*Всеосвіта*».

✓ Відкриття нової локації після кожного правильно виконаного завдання.

✓ Використання підказок та елементів змагання.

Підсумковий етап

✓ Аналіз помилок

✓ Рефлексія («Що було найцікавіше?», «Що допомогло впоратися?», «Які знання сьогодні зміцнили?»)

✓ Нарахування балів / нагород (електронні сертифікати, бейджі)

Методичні умови ефективності:

✓ чітка постановка дидактичних цілей;

✓ логічно вибудована траєкторія завдань;

✓ поєднання ігрових та навчальних компонентів;

✓ диференціація завдань (учень може отримати додаткову підказку або спрощене завдання);

✓ зворотний зв'язок під час виконання вправ;

✓ формувальне оцінювання – аналіз процесу, а не лише результату.

У результаті проходження квесту здобувачі:

✓ закріплюють знання про іменник як частину мови;

✓ формують граматичні навички визначення роду, числа, відмінка;

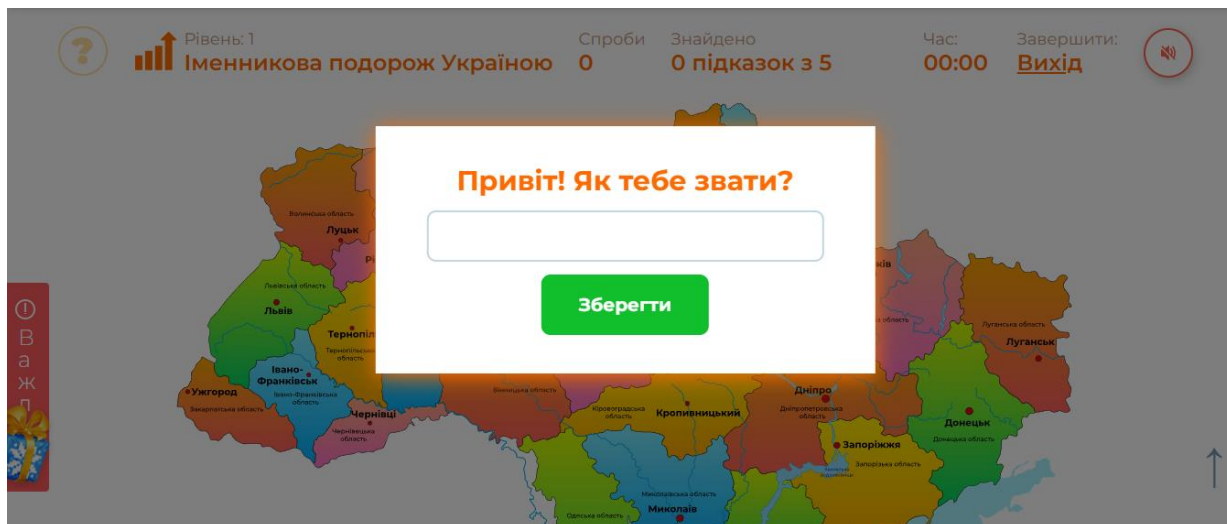
✓ удосконалюють навички словозміни та синтаксичного узгодження;

✓ розвивають критичне та логічне мислення;

✓ навчаються працювати з цифровими інструментами;

✓ підвищують навчальну мотивацію та пізнавальну активність.

Цей квест призначений для здобувачів, аби закріпити основи вживання іменників в українській мові. Учасники квесту відправляться в захопливу подорож Україною, під час якої вони вивчатимуть різні аспекти іменників, такі як рід, число, відмінок, відмінювання тощо.



Після проходження кожного населеного пункту з'являється підказка, у якому місті заховане наступне завдання.

Таким чином, застосування квесту *«Іменникова подорож Україною»* забезпечує *інтерактивне, компетентнісне та особистісно орієнтоване навчання*, сприяє розвитку самостійності школярів, їхньої інформаційної та комунікативної компетентності, відповідає сучасним освітнім стандартам та інноваційним підходам у методиці викладання української мови.

2.2.3 Методика застосування квесту «Королівство прикметників» на уроці української мови

Застосування навчальних квестів у закладах загальної середньої освіти є ефективним засобом реалізації діяльнісного, компетентнісного та особистісно орієнтованого підходів до освітнього процесу. Квест «*Королівство прикметників*» призначений для опрацювання теми «Прикметник» у 6 класі та спрямований на створення умов для активного формування граматичних умінь і навичок у здобувачів освіти.

Основною метою квесту є формування стійких знань про граматичні категорії прикметника (рід, число, відмінок), а також розвиток умінь узгоджувати прикметники з іменниками в словосполученнях та реченнях, використовувати їх у власних висловлюваннях.

Освітні завдання квесту:

- ✓ розвивати навички визначення прикметників у тексті й у мовленні;
- ✓ формувати вміння змінювати прикметники за родами, числами та відмінками;
- ✓ удосконалювати навички узгодження прикметників з іменниками;
- ✓ активізувати словниковий запас учнів, розвивати мовлення;
- ✓ формувати вміння співпрацювати в групі, виконувати ролі, планувати й контролювати власну пізнавальну діяльність;
- ✓ розвивати увагу, логічне мислення, мовленнєву креативність.

Квест побудований у вигляді занурення здобувачів у казкове «*Королівство прикметників*», у якому учасники гри проходять низку випробувань, кожне з яких пов'язане з певною граматичною категорією прикметника.

Організація проведення квесту

1. Підготовчий етап

- ✓ оголошення теми й мети заняття;
- ✓ коротке повторення теоретичних відомостей;

- ✓ пояснення правил проходження квесту.

2. Ігрово-пізнавальна діяльність

- ✓ робота з інтерактивними вправами на платформі;
- ✓ виконання завдань з поступовим ускладненням;
- ✓ отримання підказок або бонусів при потребі;
- ✓ можливість залишати коментарі чи питання під завданнями (якщо дозволяє формат).

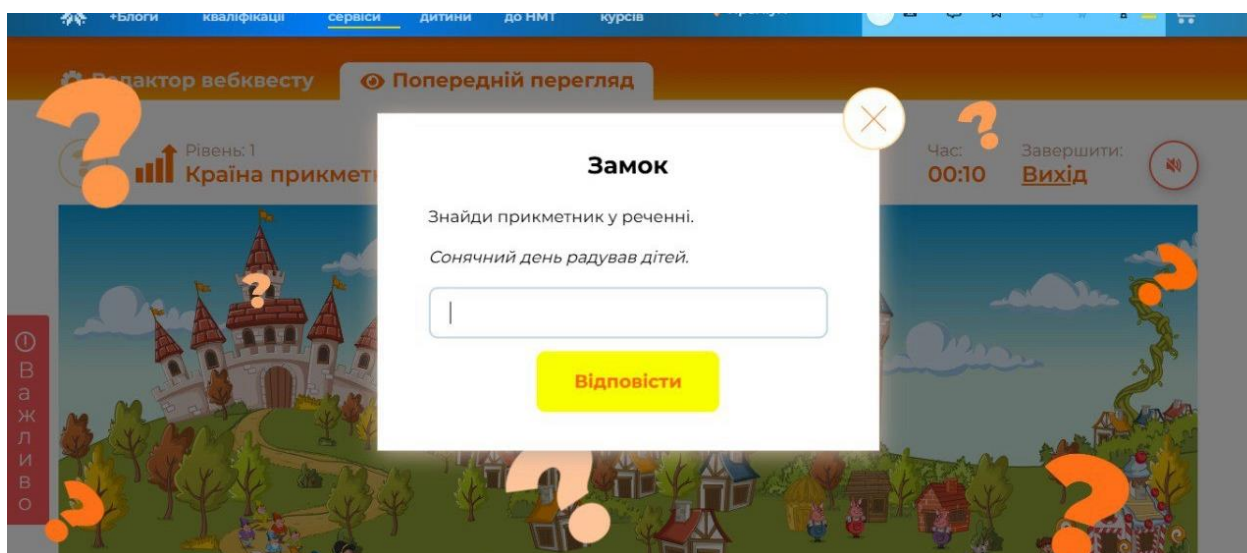
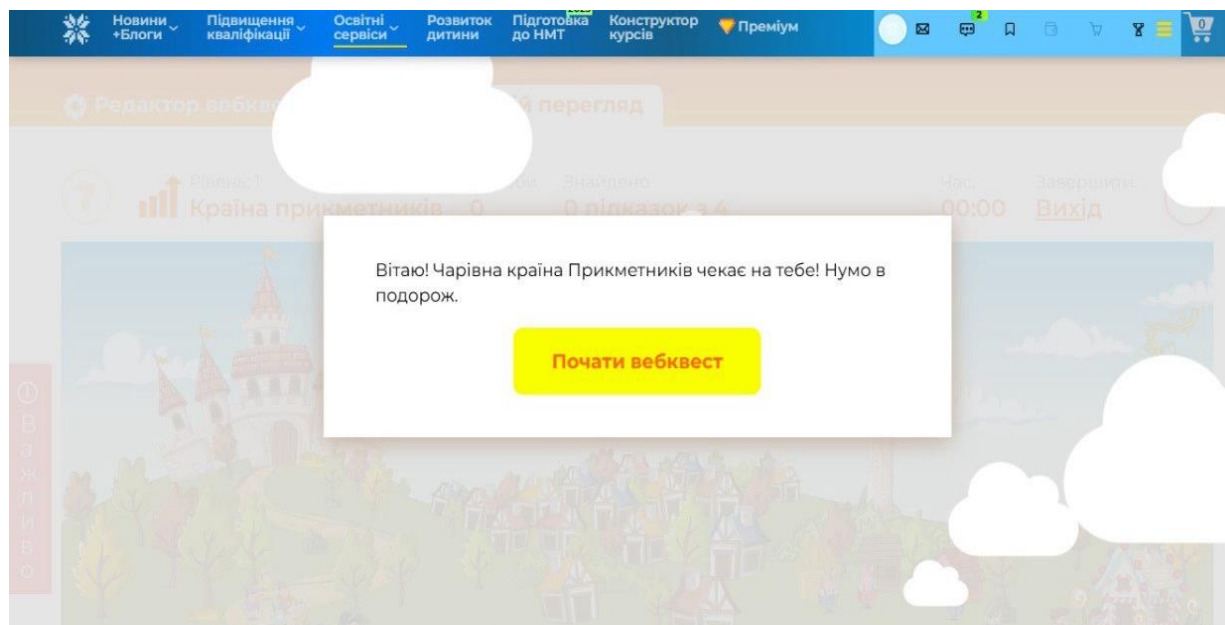
3. Рефлексійно-узагальнювальний етап

- ✓ колективне обговорення результатів;
- ✓ аналіз складних завдань;
- ✓ рефлексія («Що було найцікавішим?», «Що навчився робити?»);
- ✓ підбиття підсумків, виставлення балів або вручення дипломів/сертифікатів.

Методичне значення квесту полягає в тому, що його використання:

- ✓ сприяє формуванню граматичної та мовленнєвої компетентності;
- ✓ дозволяє реалізувати індивідуальну траєкторію навчання;
- ✓ розвиває комп'ютерну грамотність та навички XXI століття (співпраця, критичне мислення, самоконтроль);
- ✓ створює ситуацію успіху та внутрішньої мотивації.

Квест відповідає психолого-педагогічним особливостям учнів середньої ланки, поєднує інтелектуальну діяльність із емоційно-ігровою складовою, забезпечуючи активну участь кожного здобувача в освітньому процесі.



Таким чином, проведений квест «**Королівство прикметників**» сприяє глибшому та ефективнішому засвоєнню здобувачами освіти граматичних категорій прикметника у формі захопливої гри. Поєднання дидактичних завдань із сюжетною гейміфікацією формує позитивне ставлення до вивчення української мови, розвиває мовленнєві компетентності й підтримує творчий потенціал учнів.

2.2.4 Методика застосування квесту «Лабораторія займенників» на уроці української мови

Квест «Лабораторія займенників» є інтерактивною формою закріплення й узагальнення знань здобувачів освіти про розряди, граматичні форми та функції займенників у мовленні. Завдання побудовані у форматі мовних експериментів, які моделюють роботу справжньої наукової лабораторії. Кожен учасник виступає в ролі юного «мовного дослідника», що проводить експерименти із займенниками, спостерігає за результатами, робить висновки та виправляє «помилки у мовних зразках».

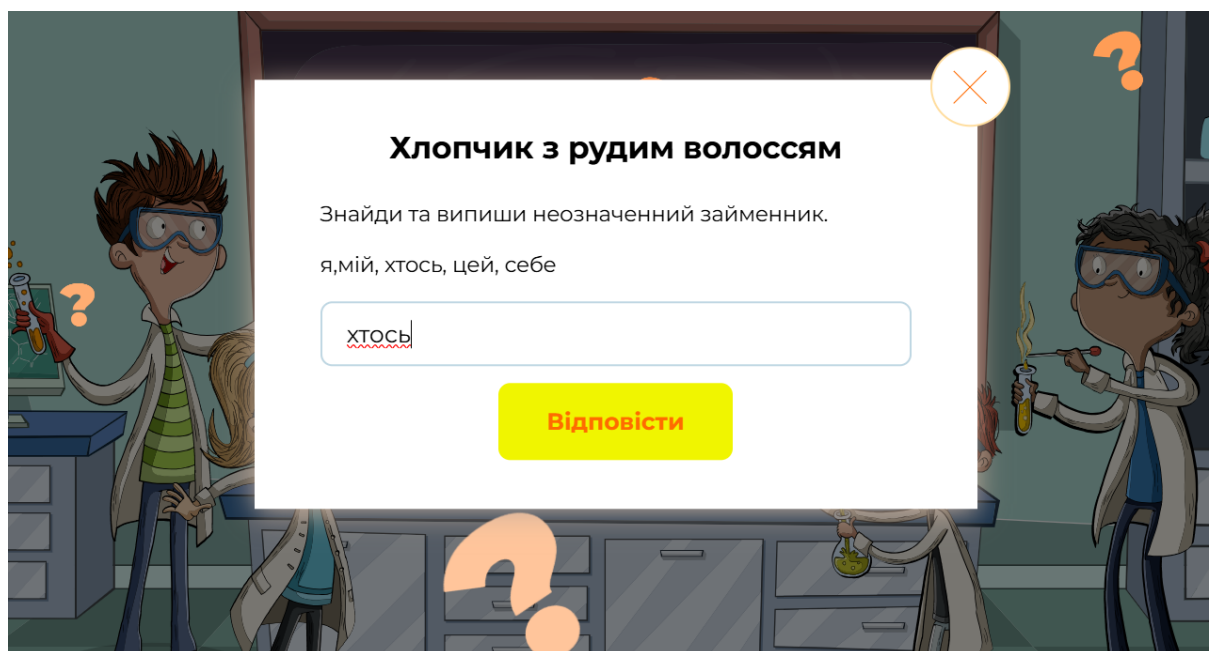
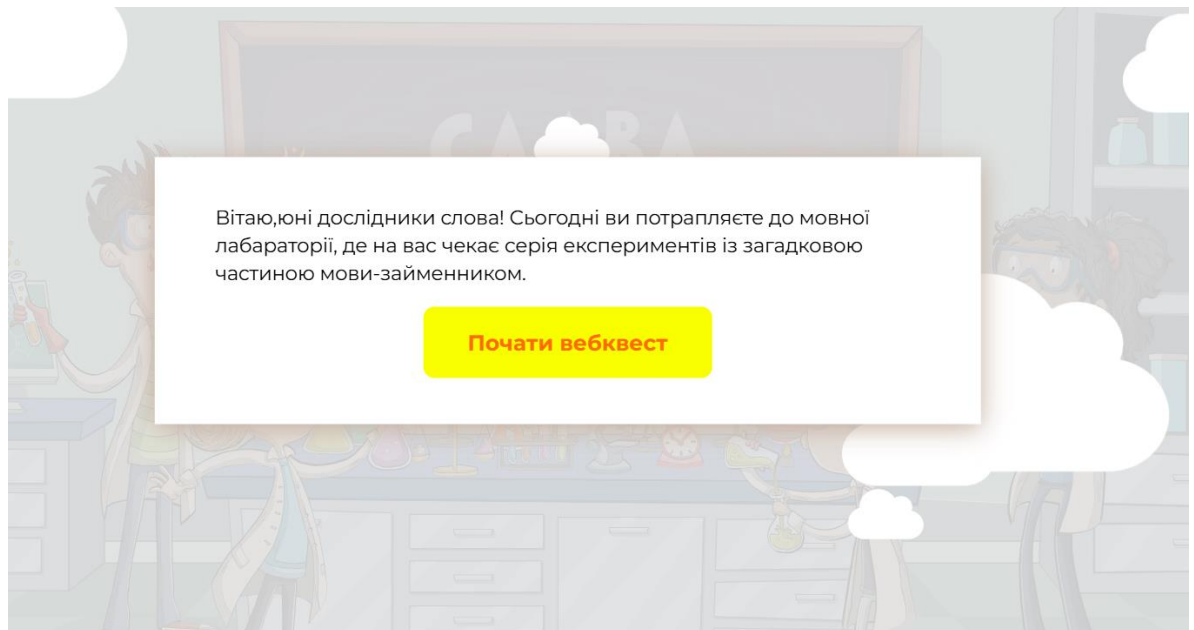
Основна мета квесту – сформувати стійкі навички розпізнавання й правильного вживання займенників у текстах різних стилів, удосконалити мовленнєву грамотність та сприяти розвитку критичного мислення. Під час проходження квесту учасники виконують завдання на класифікацію займенників за розрядами (особові, вказівні, питальні, зворотний тощо), визначення роду, числа та відмінка, встановлення зв'язку займенників з іншими частинами мови, трансформацію речень, замінюючи іменники відповідними займенниками, та редагування речень із помилками.

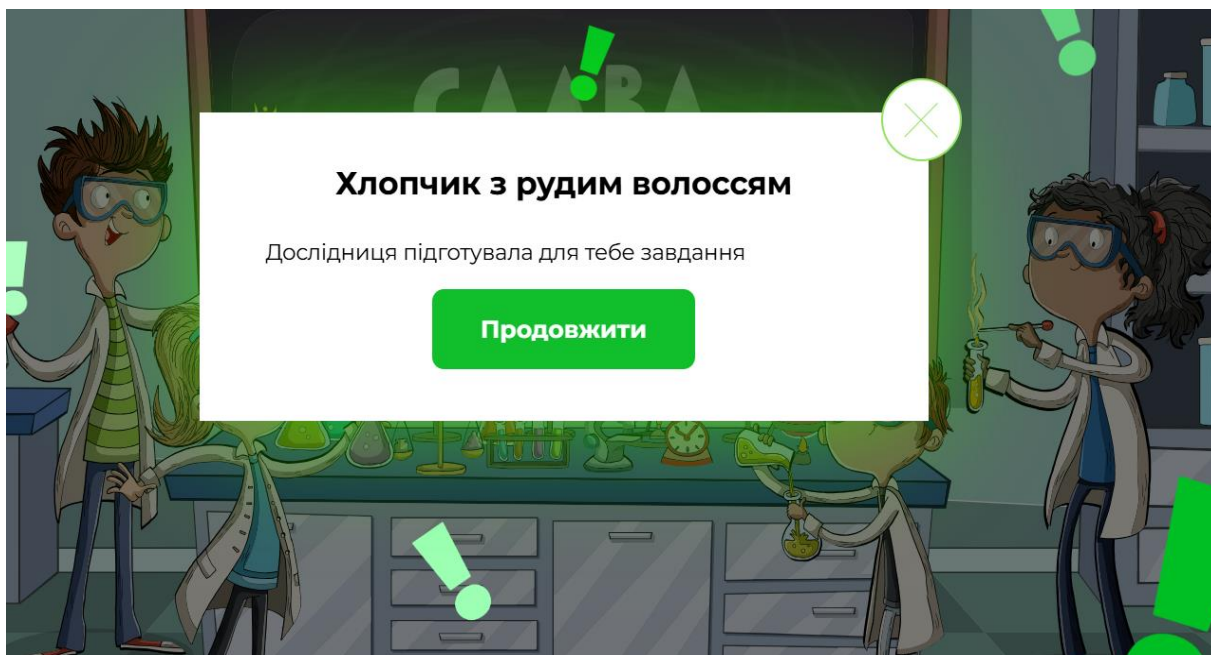
Квест розроблено таким чином, щоб поступово ускладнювати завдання: від простих вправ на впізнавання займенників до творчих експериментальних ситуацій, де необхідно застосувати знання в контексті. Після виконання кожного етапу здобувачі отримують «лабораторний висновок» – короткий підсумок правил, який допомагає систематизувати інформацію та запобігти типовим труднощам.

Особливістю цього квесту є моделювання дослідницького середовища, що мотивує здобувачів до пізнавальної активності. Використання елементів ігрової діяльності та спостережень сприяє формуванню в них відповідальності за результат, вмінню аргументувати свій вибір, аналізувати мовні явища, працювати в команді та самостійно. Інтерактивний формат забезпечує високу

емоційну залученість здобувачів, що позитивно позначається на рівні засвоєння матеріалу.

Квест «**Лабораторія Займенників**» запрошує здобувачів до мовної лабораторії, де на них чекає серія експериментів. Потрібно провести мовні дослідження, спостерігати, аналізувати.





Таким чином, квест «*Лабораторія займенників*» є ефективним інструментом активізації освітньої діяльності, розвитку уваги, логічного та мовленнєвого мислення здобувачів. Він забезпечує не тільки тренування граматичних умінь, а й формує інтерес до української мови як до системи, що потребує дослідження та постійної практики.

2.2.5 Методика застосування квесту «Біти, байти та числівники» на уроках української мови

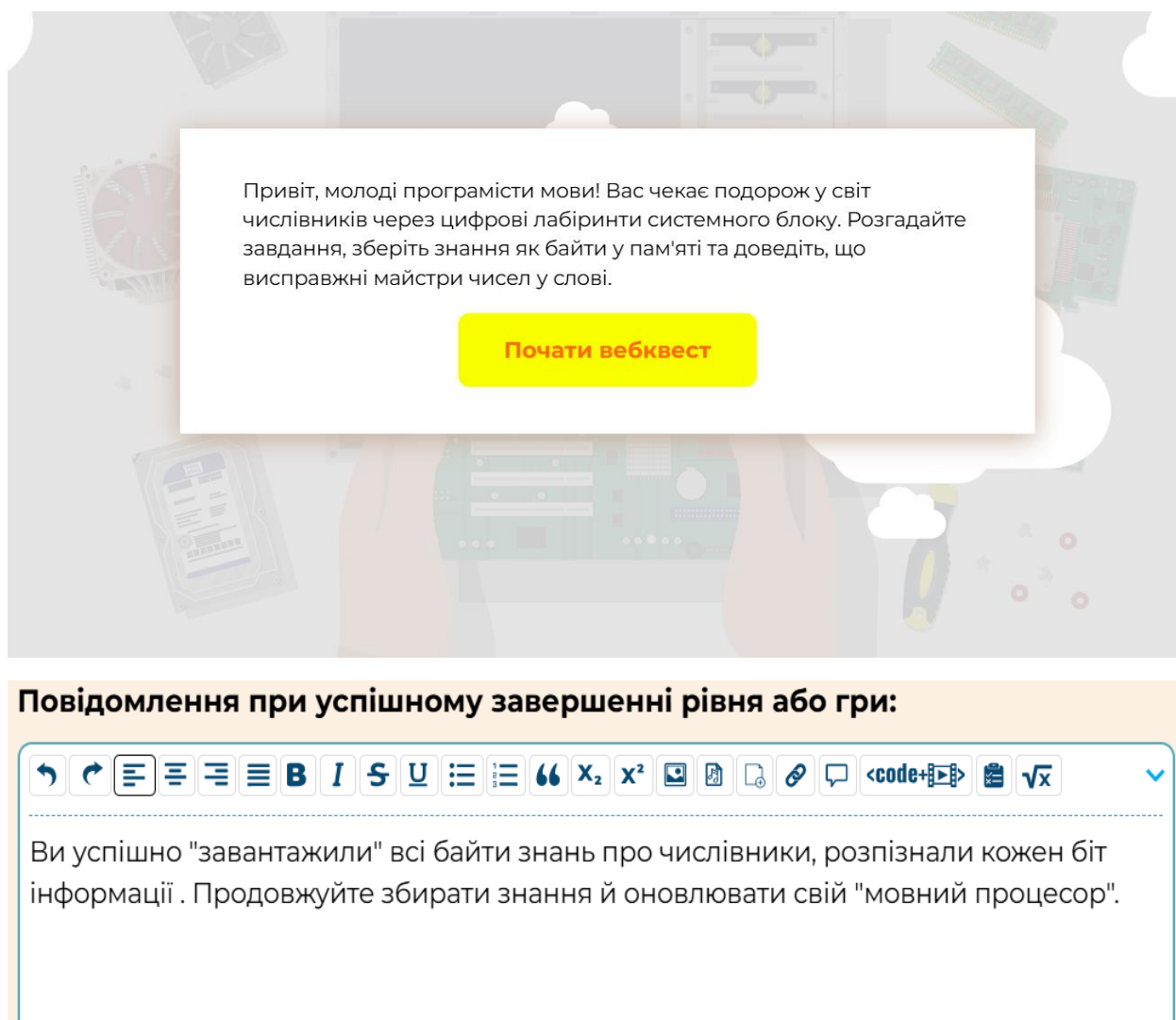
Квест *«Біти, байти та числівники»* є інноваційною формою організації освітньої діяльності, що поєднує в собі елементи цифрової компетентності та мовної грамотності. Навчальний процес моделюється у форматі віртуальної кіберподорожі, де здобувачі освіти виконують низку завдань, спрямованих на повторення, систематизацію та закріплення знань про числівник як частину мови.

Основний задум квесту полягає у тому, що учасники гри перетворюються на «цифрових дослідників», які збирають «байти знань», виконуючи практичні мовні місії. Кожен правильно виконаний крок дозволяє заробити умовні інформаційні одиниці – «біти», які поступово накопичуються в «байти», а далі – у «кілобайти» результату. Така симуляція цифрового середовища підсилює внутрішню мотивацію здобувачів, наближає навчання до їхнього сучасного інформаційного досвіду та стимулює інтерес до української мови.

У процесі проходження квесту здобувачі виконують різні види завдань: *визначають розряди числівників, встановлюють їхні граматичні ознаки, трансформують речення, узгоджуючи числівники з іменниками, розв'язують мовні ситуації на правопис складних і складених числівників, редагують речення з помилками та застосовують правила у власних висловлюваннях.* Завдання мають різний рівень складності, що забезпечує диференційований підхід та врахування індивідуальних можливостей кожного учасника освітнього процесу.

Особлива увага в квесті приділяється формуванню навичок самостійного здобуття знань та застосування їх у практичних ситуаціях. Здобувачі не лише пригадують теоретичний матеріал, але й навчаються аналізувати мовні явища, пояснювати свій вибір, виправляти типові помилки та працювати з інформацією у цифровому середовищі.

Підсумковим етапом квесту є отримання «Сертифіката цифрового мовознавця», що підтверджує успішне проходження всіх рівнів та оволодіння необхідними вміннями з теми «Числівник». Така система заохочення сприяє розвитку самооцінки, формуванню позитивного ставлення до навчання та стимулює подальше удосконалення мовних компетентностей здобувачів.



Отже, квест «*Біти, байти та числівники*» є ефективним засобом підвищення пізнавальної активності учнів, розвитку їхньої цифрової грамотності, критичного мислення та практичних умінь оперування числівниками. Застосування гейміфікації та інформаційно-комунікаційних технологій сприяє створенню мотиваційного навчального середовища, що робить вивчення української мови сучасним, цікавим та результативним.

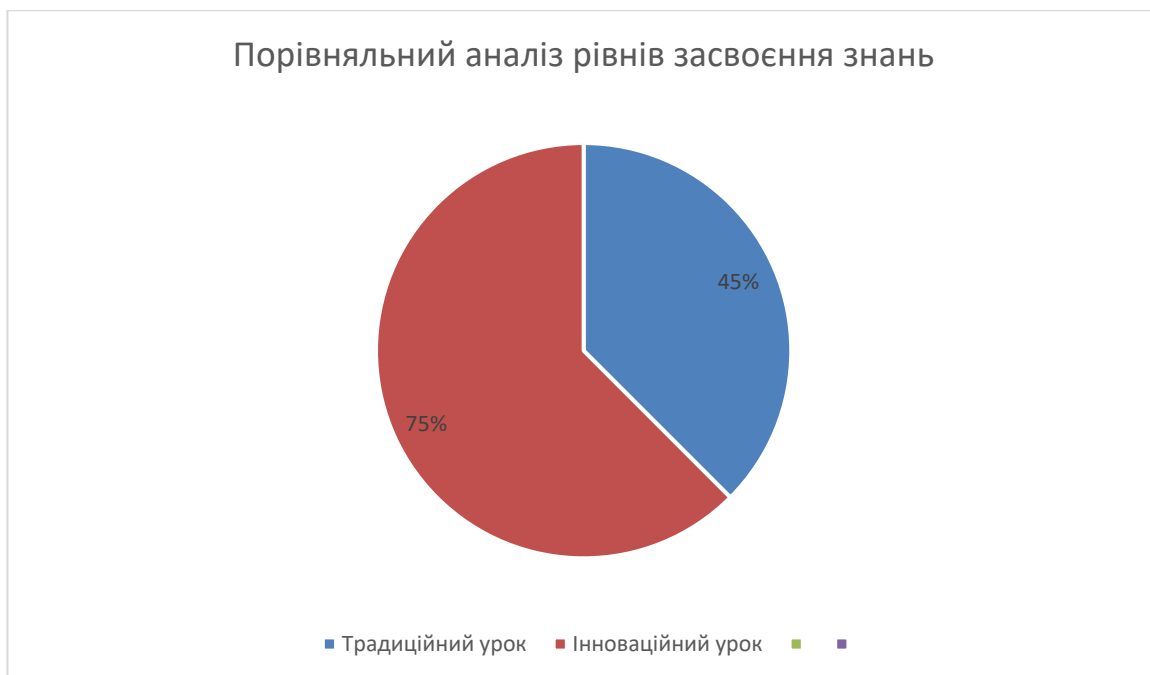
2.3 Порівняльний аналіз ефективності засвоєння знань на уроках української мови

Для перевірки рівня засвоєння вивченого матеріалу здобувачами 6 класу (КЗ «ВЛ №35») нами було розроблено й апробовано квест-технологію з використанням платформ **LearningApps** та «**Всеосвіта**». Метою експерименту було визначення впливу інтерактивних форм навчання на навчальні результати учнів під час опрацювання тем з морфології, зокрема – теми «Іменник» у рамках квесту «*Королівство іменників*».

Контрольне навчальне заняття проводилося у традиційному форматі (пояснення вчителя, робота з підручником, виконання вправ), тоді як експериментальне – з використанням інтерактивного квесту. У дослідженні взяли участь 31 здобувач освіти 6 класу. За підсумками проведення обох типів занять було здійснено аналіз успішності здобувачів, який дав змогу простежити динаміку результативності навчання.

Результати представлені в таблиці:

Рівні засвоєння знань	Традиційний урок		Інноваційний урок (LearningApps)	
	Кількість здобувачів	Відсоток	Кількість здобувачів	Відсоток
Високий	11	58%	16	84%
Середній	8	32%	9	37%
Низкий	12	11%	6	5%



Узагальнюючи результати впровадження квест-технології для перевірки рівня засвоєння навчального матеріалу здобувачами 6 класу КЗ «ВЛ №35», можемо стверджувати, що інноваційний формат роботи виявився ефективнішим порівняно з традиційним уроком.

Отримані дані засвідчують зростання кількості здобувачів освіти з високим рівнем знань (з 58% до 84%) та зменшення показника низького рівня (з 11% до 5%). Це свідчить про те, що використання цифрових інструментів **LearningApps** підвищує мотивацію, активізує пізнавальну діяльність здобувачів та сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу.

Під час апробації квесту «*Королівство прикметників*» встановлено, що здобувачі освіти 6 класу (31 учасник) виявили значно вищий рівень навчальної активності, інтересу та внутрішньої мотивації до опрацювання граматичних категорій прикметника в умовах інтерактивного освітнього середовища порівняно з традиційними методами навчання. Під час виконання завдань здобувачі активно взаємодіяли з навчальним матеріалом, проявляли ініціативність, швидко реагували на навчальні ситуації, демонстрували

зацікавленість у досягненні кінцевого результату та готовність співпрацювати з однокласниками.

Для визначення рівня навчальних досягнень було проведено порівняльний аналіз результатів після традиційного заняття та інноваційного уроку з використанням квесту на платформі «**Всеосвіта**». Результати подано в таблиці:

Рівні засвоєння знань	Традиційний урок		Інноваційний урок (Всеосвіта)	
	Кількість здобувачів	Відсоток	Кількість здобувачів	Відсоток
Високий	9	58%	14	84%
Середній	7	32%	10	37%
Низький	16	11%	7	5%

На діаграмі продемонстровано порівняльний аналіз рівнів засвоєння знань здобувачами під час проведення уроків у різних форматах. На круговій діаграмі виділено дві категорії:

✓ **Традиційний урок** (зеленим кольором) – 41% учасників показали високий рівень засвоєння знань.

✓ **Інноваційний урок** (рожевим кольором) – 52% учасників продемонстрували кращі результати в засвоєнні матеріалу.



З графіка видно, що інноваційні методи навчання ефективніші за традиційні, оскільки більша частина здобувачів краще сприймає матеріал у нестандартній формі проведення уроку.

Ці результати свідчать про те, що застосування інноваційних технологій у навчанні сприяє підвищенню мотивації, зацікавленості та активності учнів. Вони демонструють більш високі результати засвоєння матеріалу, ніж під час традиційного уроку. Це підтверджує необхідність впровадження інтерактивних та квестових методик в освітній процес для підвищення ефективності навчання.

Отже, використання цифрових інтерактивних ресурсів у навчанні української мови є доцільним, результативним і перспективним напрямом удосконалення освітнього процесу, що забезпечує підвищення мотивації та формування стійкого інтересу до предмета.

2.4 Висновки до розділу II

Аналіз і практична апробація інноваційних технологій у процесі вивчення української мови засвідчили, що їхнє впровадження суттєво підвищує мотивацію здобувачів загальної середньої освіти до опанування мовного матеріалу, активізує пізнавальну діяльність, розвиває креативність і самостійність школярів. Використання цифрових освітніх інструментів, зокрема інтерактивних платформ **LearningApps** та «**Всеосвіта**», відкриває нові перспективи для реалізації компетентнісного й діяльнісного підходів, формує навички XXI століття та забезпечує індивідуалізацію навчання.

Методика роботи з **LearningApps** і «**Всеосвітою**» ґрунтується на принципах інтерактивності, ігрової мотивації, персоналізації навчального процесу та постійного оперативного зворотного зв'язку. Завдяки використанню інтерактивних вправ (вікторин, кросвордів, пазлів, а також квестових і тестових завдань) учні активно засвоюють навчальний матеріал, формують орфографічні, морфологічні та синтаксичні навички, розвивають критичне мислення та цифрову грамотність.

Створення квестових і тренувальних завдань на базі **LearningApps** та «**Всеосвіти**» передбачає дотримання чіткої методичної послідовності. На підготовчому етапі визначаються дидактична мета й очікувані результати, добирається навчальний матеріал відповідно до теми уроку (наприклад, «Іменник як частина мови», «Прикметник як художній засіб», «Числівник: граматичні ознаки та правопис»). Під час конструювання інтерактиву розробляються запитання, створюються ігрові ситуації, інтегруються графічні елементи, підказки, що сприяє підвищенню інтересу та підтримці навчальної активності здобувачів освіти.

Ефективність такого формату діяльності забезпечується структурованою організацією навчальної роботи:

- ✓ **мотиваційний етап** – постановка мети, виклик навчального інтересу;

✓ **інформаційно-пізнавальний етап** – виконання інтерактивних завдань на платформах LearningApps і «Всеосвіта»;

✓ **аналітико-рефлексивний етап** – підбиття підсумків, самооцінювання, обговорення труднощів та отриманих результатів.

Результати проведеного дослідження доводять, що використання **LearningApps** та «**Всеосвіти**» не лише урізноманітнює освітній процес, а й підвищує рівень засвоєння навчального матеріалу, сприяє реалізації диференційованого й індивідуалізованого підходів, створює ситуацію успіху для кожного учня та забезпечує формування ключових компетентностей – комунікативної, інформаційно-цифрової, навчально-пізнавальної й соціальної.

Отже, застосування інноваційних освітніх платформ на уроках української мови дозволяє оптимізувати управління пізнавальною діяльністю здобувачів освіти, посилити їхню навчальну мотивацію, покращити якість засвоєння мовного матеріалу та сприяє формуванню високого рівня мовленнєвої й інформаційної культури здобувачів освіти.

ВИСНОВКИ

Проблема формування граматичної, мовленнєвої та комунікативної компетентностей учнів у процесі вивчення української мови є однією з ключових у сучасній лінгводидактиці. Особливе місце в цьому процесі посідає вивчення іменних частин мови, що забезпечує формування базових мовних знань та вмінь, необхідних для розвитку логічного мислення, розуміння структурної організації мови, формування правильного й виразного мовлення.

Граматичні категорії іменника, прикметника, числівника та займенника становлять ядро морфологічного рівня української мови. Опанування цих категорій сприяє усвідомленню здобувача сутності лексичного й граматичного значення слова, особливостей словозміни та словотворення, закономірностей функціонування мовних одиниць у синтаксичній системі. Саме тому процес вивчення іменних частин мови має бути методично виваженим, системним і спрямованим на практичний результат.

Проведене дослідження засвідчило, що традиційна модель навчання, яка тривалий час домінувала в загальній середній школі, поступається місцем інноваційним технологіям, що передбачають діяльнісний, інтерактивний, особистісно орієнтований підходи. Сучасні здобувачі – активні користувачі цифрових ресурсів, тому ефективність освітнього процесу значною мірою залежить від уміння педагога інтегрувати інформаційно-комунікаційні технології в навчання.

Аналіз науково-методичної літератури показав, що інноваційні технології мають значний дидактичний потенціал у вивченні мовних категорій. Проте, попри наявність окремих досліджень, недостатньо розробленими залишаються питання практичної реалізації інтернет-ресурсів при вивченні саме іменних частин мови, особливо в умовах дистанційного й змішаного навчання.

Експериментальна частина нашого дослідження, проведена на базі КЗ «ВЛ № 35», підтвердила доцільність і результативність застосування

інноваційних цифрових платформ **LearningApps** і «**Всеосвіта**» в освітньому процесі. Для здобувачів 6 класу були розроблені тематичні веб-квести для кожної іменної частини мови, що дозволило:

- ✓ підвищити рівень пізнавальної активності та мотивації учнів;
- ✓ активізувати мислення, увагу, пам'ять і самостійність;
- ✓ створити умови для формування ключових компетентностей, зокрема інформаційної, мовленнєвої, навчальної;
- ✓ забезпечити диференційований і продуктивний підхід до засвоєння матеріалу;
- ✓ формувати навички роботи з інтерактивними ресурсами та цифровим контентом.

Здобувачів демонстрували вищий інтерес до навчальної діяльності, що мала ігровий та змагальний елемент, із можливістю самостійного вибору темпу проходження завдань і перевірки результатів у реальному часі. Порівняльний аналіз навчальних результатів свідчить про покращення рівня засвоєння граматичних понять, уміння визначати граматичні ознаки слів та використовувати їх у мовленні.

Наразі запровадження інноваційних освітніх технологій у процесі вивчення іменних частин мови є не лише сучасною тенденцією, але й педагогічною потребою, що відповідає викликам інформаційної епохи та вимогам Нової української школи.

Отже, методика використання інноваційних технологій забезпечує не лише збагачення змістового наповнення уроків, а й створення нового формату освітнього середовища, спрямованого на розвиток творчості, критичного мислення, інтелектуальної активності та самостійності здобувачів освіти. Її застосування доводить, що поєднання традиційних методів із сучасними ресурсами забезпечує високий рівень навчальних досягнень та формує компетентного, мотивованого, інформаційно грамотного здобувача, здатного ефективно адаптуватися до умов сучасного суспільства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Алексюк А. А. Методи навчання у вищій школі. *Педагогіка вищої школи*. Курс лекцій: модульне навчання. Київ: Вища школа. 1993. С. 156–165.
2. Аман І. С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. Випуск 2 : методичний посібник. Кропивницький: КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2017. 60 с.
3. Бабій І.М., Вільчинська Т.П. Сучасна українська літературна мова: Морфологія. Практикум / за ред. Б.Є. Буднього. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан. 2002. ч.1. 380 с.
4. Башкір О. Активні й інтерактивні методи навчання у вищій школі. *Педагогіка та психологія: Збірник наукових праць*. [Харків], 2018. Вип. 60. С. 33–44.
5. Безпояско О. К., Городенська К. Г., Русанівський В. М. Граматика української мови. Морфологія : підручник. Київ : Либідь, 1993. С. 3–14.
6. Бережна Т. І., Бессараб Н. А. Інноваційні технології в освітньому середовищі Нової української школи // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. 2024. № 5 (02). С. 5–12.
7. Биконь Т. Вивчення розділу «Морфологія» на уроках української мови в системі компетентнісної освіти. 2013. №6. С. 45–49.
8. Бистрова Ю. В. Інноваційні методи навчання у вищій школі України. *Право та інноваційне суспільство*, 2015. № 1 (4). С. 27–33.
9. Бібік Н. М., Вашуленко М.С., Мартиненко В.О. Формування предметних компетентностей в учнів початкової школи: монографія. Київ: Педагогічна думка, 2014. 346 с.
10. Бойчук О. Освітньо-ігрова платформа LearningApps як допоміжний засіб для формування лексичної компетентності. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. № 61(1). С. 192–199. URL: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/61_2023/part_1/32.pdf

11. Бондар О. А., Кравчина О. Є., Олефіра Л. М. Інформаційна культура як складова професіоналізму методичного працівника [Електронний ресурс] *Інформаційні технології і засоби навчання: електронне наукове фахове видання* / гол. ред. : В. Ю. Биков; Ін-т інформ. технологій і засобів навчання АПН України, Ун-т менеджменту освіти АПН України. 2008. Випуск 4 (8). Режим доступу :[URL:http://www.nbu.gov.ua/ejournals/ITZN/em8/content/08boapwm.htm](http://www.nbu.gov.ua/ejournals/ITZN/em8/content/08boapwm.htm)

12. Богатько В.В., Бевз М.О. УРОК УКРАЇНСЬКОЇ ПО НОВОМУ(ЕЛЕМЕНТИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ CLASSCRAFT У 5 КЛАСІ). MODERN SCIENCE: INNOVATIONS AND PROSPECTS: The 5th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (February 6-8, 2022). SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. P. 530–536 <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2022/02/MODERN-SCIENCE-INNOVATIONS-AND-PROSPECTS-6-8.02.22.pdf>

13. Богатько В.В. Технологія вебквесту як інноваційний метод вивчення української мови в закладі середньої освіти. *Матеріали III Міжнародної славістичної конференції, присвяченої пам'яті святих Кирила і Мефодія: «Національні наукові традиції в слов'янському світі»* / за заг. ред. О. О. Маленко. Харків – Шумен : ХНПУ; ХІФТ, 2023. С. 392-398.

14. Богатько В.В., Бевз М.О. Удосконалення мовної та мовленнєвої компетентностей на уроках української мови за допомогою інтерактивної платформи CLASSCRAFT. *The 2nd International scientific and practical conference «Current challenges of science and education» (October 16-18, 2023)* MDPC Publishing, Berlin, Germany. 2023. С. 294–300. URL: <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2023/10/CURRENT-CHALLENGES-OF-SCIENCE-AND-EDUCATION-16-18.10.23.pdf>

15. Богатько В. В., Сологуб Н. Ю. Методика створення вебквесту як форми проєктної діяльності на уроках української мови. *The 3rd International scientific and practical conference «Current trends in scientific research*

development» (October 17-19, 2024) BoScience Publisher, Boston, USA. 2024. P. 464–473. URL: <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2024/10/CURRENT-TRENDS-IN-SCIENTIFIC-RESEARCH-DEVELOPMENT-17-19.10.2024.pdf>

16. Бондаренко Н. В. Методика навчання української мови у закладах загальної середньої освіти : навч.-метод. посіб. Київ : Літера ЛТД, 2020. 256 с.

17. Бугайова Н. А., Вікторіна О. М. Квести і проекти з використанням Інтернету на уроках української мови і літератури: [навчально-методичний посібник для вчителів української мови і літератури]. Кіровоград: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2016. 64с.

18. Варзацька Л., Кратасюк Л. Інтерактивні методи навчання: лінгводидактичні засади [Текст]. *Дивослово*. 2005. № 2. С. 5–9.

19. Вихованець І. Р., Городенська К. Г. Теоретична морфологія української мови: Академічна граматика української мови. Київ: Унів. вид-во «Пульсари», 2004. 400 с.

20. Гай О., Захарова Є. Інтерактивні методи викладання економічних дисциплін у вищих навчальних закладах в контексті забезпечення якості підготовки вітчизняних фахівців. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету*. Серія: Економічні науки, 2015. Вип. 27. С. 36–42.

21. Горошкіна Олена. Навчання української мови в Новій українській школі: зміст і технологічні аспекти. Серія: Мовознавство та лінгводидактика. Випуск V. Кам'янець-Подільський: ТОВ «Друкарня “Рута”», 2024. 40 с.

22. Горошкіна О. М., Греб М. М., Горошкін І. О., Караман С. О. Функції QR-кодів у структурі підручника української мови. *Інформаційні технології і засоби навчання*, вип. 4 (78), 2020. с. 31–46. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/issue/view/107> (дата звернення 25.11.2021).

23. Гула Л. Впровадження інтерактивних технологій у вищих навчальних закладах. *ΛΟΓΟΣ: Збірник наукових праць*. 2019. Т.5. С. 41–45.

URL.: https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/bitstream/1234_56789/5968/1/

24. Глазова О., Кузнецов О. Рідна мова : Підручник для 6 кл. загальноосвітніх закладів. Київ : Зодіак-ЕКО, 2006. 288 с.

25. Голуб Н. Ситуаційний метод на уроках української мови в школі. УМЛШ. 2013. №7. С. 18–24.

26. Горук Н. Коучинг як ефективна технологія формування самоосвітньої компетентності студентів. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2015. Вип. 11(1). С. 99–104.

27. Демченко В. В. Проблеми професійної готовності педагогічних кадрів до роботи з обдарованими школярами. *Нова педагогічна думка*. 2009. № 2. С. 32–41.

28. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти, 2011. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#n9>.

29. Дика Н. Курс сучасної літературної мови. *Дивослово*. 2003. №9. С. 25–33.

30. Дика Н. М. Формування мовної особистості учня загальноосвітнього навчального закладу в умовах реалізації концепції нової української школи. *Молодий вчений*. 2017. № 11. С. 294–297.

31. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. К.: Академвидав., 2004. 352 с.

32. Дригач Т. Г. Використання інноваційних педагогічних технологій у ВНЗ як фактор формування професійних умінь майбутнього викладача. *Сьома міжнародна практично-пізнавальна інтернет-конференція*. Одеса, 2019. С. 87–91.

33. Дудик П., Литовченко В. Сучасна українська мова: Завдання і вправи: Навчальний посібник. К.: ВЦ «Академія», 2007. 264 с.

34. Єрмоленко С. Я., Сичова В. Рідна мова : Підручник для 6-го кл. К. : Грамота, 2006. 296 с.

35. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест на уроках інформатики. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*. №19. 2012. 24 с.

36. Закон України «про освіту» (від 05.09) <https://kodeksy.com.ua/pro>
37. Ігнашук О., Степурко Т. Кейс-стаді як метод викладання управлінських дисциплін в охороні здоров'я. *Вісник АПСВТ*, 2017. №1. С. 71–77.
38. Інноваційні педагогічні технології: монографія / За ред. О. І. Огієнка. Київ, 2015. 314 с.
39. Кайдалова Л. Г., Щокіна Н. Б., Шварп Н. В. Кейс-метод у вищій професійній освіті. *Управління організацією навчально-виховного процесу в середній і вищій школі*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції: Полтава, 13–14 березня 2012 р. Полтава, 2012. С. 60–63.
40. Каньковський І. Є. Кейс-метод як інструмент колективної форми організації самостійної роботи студентів. *Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки*. 2014. № 3. С. 58–62.
41. Караман С. Методика навчання української мови в гімназії: Навч. посібник для студ. вищих закладів освіти. К.: Ленвід, 2000. 272 с.
42. Концепція «Нова українська школа», 2016. [URL: https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/novaukrainska-shkola-compressed.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/novaukrainska-shkola-compressed.pdf) (дата звернення 25.11.2021).
43. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності. Серія : педагогічні науки*. 2012. Вип. 10. С. 138-143.
44. Компетентнісний підхід до навчання української мови в основній школі (матеріали круглого столу). *УМЛШ*. 2012. № 4 С. 51–65.
45. Корицька Г. Р. Використання веб-квест технології у навчанні учнів української мови на засадах діяльнісного підходу. *Інформаційні технології і засоби навчання*. Т. 65, № 3, 2018. с. 66–75. [URL: https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1984](https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1984)

46. Кочан Н. І., Захлюпана Н. М. Словник-довідник з методики викладання української мови. Львів: видавничий центр ЛНУ ім. Івана Франка, 2002. 249 с.
47. Кучеренко І. Зміст уроку української мови в аспекті комунікативного спрямованої освіти. *УМЛШ*. 2013. №7. С. 7–13.
48. Кучерук О. А., Магдич Т. П. Громадянська компетентність у методиці навчання української мови учнів старших класів: навчально-методичний посібник. Житомир: Вид-во ПП «Рута». 2022. 148 с.
49. Кучерук О. А. Система методів навчання української мови в основній школі: теорія і практика: монографія. Житомир: Вид-во ЖДУ імені І. Франка, 2011. 420 с.
50. Лещенко Г.П. Вивчення морфології в 6-7 класах загальноосвітньої школи комунікативно-функційним та компетентнісним підходами. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія. Серія «Філологічна»*. Випуск 57, 2015. С. 194–198.
51. Лещенко Г. П. Комунікативні завдання у системі вивчення морфології у 6-7 класах загальноосвітніх шкіл. *Збірник наукових праць Рівненського державного гуманітарного університету. Актуальні проблеми сучасної філології. Мовознавчі студії*. 2010. Вип.18. С. 243–248.
52. Магдич Т. Формування мовної особистості учнів ліцею як громадян з розвинутою національномовною свідомістю як лінгводидактична проблема. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*, вип. 1, 2020. с.164–175.
53. Мамчур Л. Перспективність і наступність у формуванні комунікативної компетентності учнів основної школи: монографія. Умань: Видавець «Сочінський», 2012. с. 127.
54. Марун М. Рідна мова: принципи навчання. *Рідна школа*. 2001. №5. С. 38–39.

55. Методика викладання української мови в середніх освітніх закладах / [за ред. М. Пентилюк]. Київ : Ленвіт, 2009. 400 с.
56. Мачинська Н., Комарова Ю. Упровадження інноваційних технологій навчання у вищій школі. *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету*, 2015. № 1(14). С. 240–246.
57. Мельничайко В. Я., Мельничайко О. І. Українська мова. Дидактичні матеріали з української мови для 6 класу. Тернопіль : Підручники і посібники, 2007. 112 с.
58. Нова українська школа. Ключові компетентності для життя. Режим доступу: [URL: http://mon.gov.ua/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8%202016/08/17/mon.pdf](http://mon.gov.ua/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8%202016/08/17/mon.pdf)
59. Овчарук О. Компетентності як ключ до оновлення змісту освіти. Стратегія реформування системи освіти в Україні. Київ: «К.І.С.», 2003. С. 68–75.
60. Огієнко І. І. Наука про рідномовні обов'язки. Львів: «Фенікс», 1995. 46 с.
61. Омельчук С. Формування граматичних понять з морфології української мови в учнів основної школи. *Проблеми граматики і лексикології української мови. Науковий часопис національного педагогічного університету ім. М. Драгоманова*. Серія 10. 2012. Випуск 9. С. 217–220.
62. Пашенко Т. Кейс-метод як сучасна технологія навчання спеціальних дисциплін. *Молодь і ринок*. 2015. № 8. С. 94–99. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2015_8_22_5
63. Пентилюк М., Нікітіна А., Горошкіна О. Концепція когнітивної методики навчання української мови. *Дивослово*. 2004. № 8. С. 5–9.
64. Пентилюк М. І. Наукові засади комунікативної спрямованості у навчанні рідної мови. *Укр. мова і л-ра в школі*. 1999. №3. С. 8–10.
65. Пентилюк М. І., Окуневич Т. Г. Сучасний урок української мови. Харків: Вид. група «Основа», 2007. 176 с.

66. Побірченко Н. Інноваційні підходи до підготовки майбутніх учителів у контексті реформування системи вищої педагогічної освіти. *Рідна школа*. 2003. № 3. С. 3 – 5.
67. Попова Л. Класифікація засобів компетентісно орієнтованого навчання української мови. *Українська мова і література в школі: науково-методичний журнал*, № 4, 2019. С. 2–5.
68. Попова О., Попова Л. Квест-технології як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*. Серія : Педагогічні науки : зб. наук. пр. Бердянськ : БДПУ, 2019. Вип. 3. С. 155–161. URI: <https://dspace.bdpu.org.ua/handle/123456789/3918>
69. Плиско К. М. Теорія і методика навчання української мови в середній школі. Харків : ХДПУ, 2001. 115 с.
70. Плиско К. Принципи, методи і форми навчання української мови. Київ: Вища школа, 1983. 164 с.
71. Пустовойт Б. А., Федяй І. О. Кейс–технологія як один із сучасних методів викладання у закладах вищої освіти для формування компетентності майбутніх фахівців. *Наукові записки кафедри педагогіки Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*. 2018. № 43. С. 422–430.
72. Плющ М. Я. Граматика української мови. Морфологія: Підручник. Київ: Вища школа, 2005. 286 с.
73. Рідна мова : Підручник для 6 класу загальноосвітніх навчальних закладів / за заг. ред. М. І. Пентилюк. Київ : Освіта, 2006. 272 с.
74. Савченко О. Я. Уміння вчитися як ключова компетентність загальної середньої освіти. *Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи*: Бібліотека з освітньої політики / за заг. ред. О. В. Овчарук. Київ: К.І.С., 2004. С. 34–46.

75. Симоненко Т. Наукове обґрунтування пріоритетних принципів у роботі над формуванням професійної комунікативної компетенції студентів–філологів. *Рідна школа*. 2006. № 7. С.44 – 47.

76. Ситнік Т. І. Місце й роль інтерактивного навчання у системі інноваційних технологій в закладах вищої освіти. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького*. Серія «Педагогічні науки». Випуск 4. 2021. С. 11–18.

77. Сіроштан О. В. Інтерактивні методи навчання в процесі професійної підготовки майбутніх соціальних працівників. *Соціальна педагогіка: теорія та практика*, 2012. №1. С. 85–90.

78. Скидан О. А. Комунікативні вправи у викладанні української мови : методичні рекомендації. Київ : Всеосвіта, 2023. 48 с.

79. Сокол І.М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Запоріжжя, 2016. 283 с.

80. Сурмін Ю. П. Кейс-метод: становлення та розвиток в Україні. *Вісник Національної академії державного управління при Президентові України*. 2015. № 2. С. 19–29.

81. Сучасна українська літературна мова: Підручник / М. Я. Плющ, С. П. Бевзенко, Н. І. Грипас. Київ: Вища школа, 2000. 325 с.

82. Степанова Г. М. Застосування кейс-технологій у викладанні фундаментальних дисциплін в медичному ЗВО. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького*. Серія «Педагогічні науки», 2020. № 2. С. 67–72.

83. Теорія і практика освіти в сучасному світі. *Матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції* (м. Дніпро, 30-31 березня 2018 року). Херсон: Видавництво «Молодий вчений», 2018. 116 с.

84. Терентьєва Н. О., Недашківська Д. В. Сутність та структура кейс-методу: окремі аспекти. *Таврійський вісник освіти*. 2013. № 1. С. 123–129.

85. Томашевська М. Використання інтерактивних методів навчання при підготовці майбутніх педагогів у вищому навчальному закладі. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, 2017. № 8 (72). С. 178–188.

86. Томусяк Л. М., Руснак Н. О., Струк І. М., Максим'юк О. В. Сучасна українська мова: теоретично-практичний курс морфології. Частина 1 : навч.-метод. посіб. Чернівці : Чернівецький нац. ун-т ім. Ю. Федьковича, 2024. 224 с.

87. Українська мова. 5–9 класи. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів з українською мовою навчання. *УМЛШ*. 2013. №1. С. 32–54.

88. Ушмарова В. В., Бачинська Є. М. Інноваційні форми підвищення рівня готовності вчителів до роботи зі здібними та обдарованими учнями. *Рідна школа*. 2016. № 4. С. 70–75.

89. Функції і структура методів навчання / за ред. В. Онищука. Київ: Рад. школа, 1979. 159 с.

90. Чепурний А. А. Методика навчання української мови в основній школі : підручник. Київ : Літера ЛТД, 2016. 112-115с.

91. Шевцова Л. С. Ситуативні завдання як ефективний засіб розвитку зв'язного мовлення учнів. *Українська мова і література в школі*. 2001. №2. С. 11–17.

92. Шелехова Г. Зміст і структура оновленої програми з української мови для основної школи крізь призму сучасних підходів. *УМЛШ*. 2013. №2. С. 60–64.

93. Шуневич О. М. Особливості розвитку громадянської відповідальності учнів на уроках української мови. *Інноваційна педагогіка*, випуск 11, т. 3. 2019. С. 56–61.

URL: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2019/11/part_3/14.pdf

94. Щолок О. Б. Інформаційно-навчальне середовище як чинник формування компетентності самоосвіти у майбутнього фахівця. *Матер.*

Всеукр. наук.-практ. конф. [«Освітнє середовище як методична проблема»], (Херсон, 14-15 вересня 2006 р.): [зб. наук. праць]. Херсон: Видавництво ХДУ, 2006. С. 183–184.

95. Ющук І. Українська мова. Морфологія. Київ : Либідь, 2004. 640 с.

96. Ягоднікова В. Чинники формування інноваційної спрямованості виховного процесу загальноосвітньої школи. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, 2016. №1. С. 342–348.

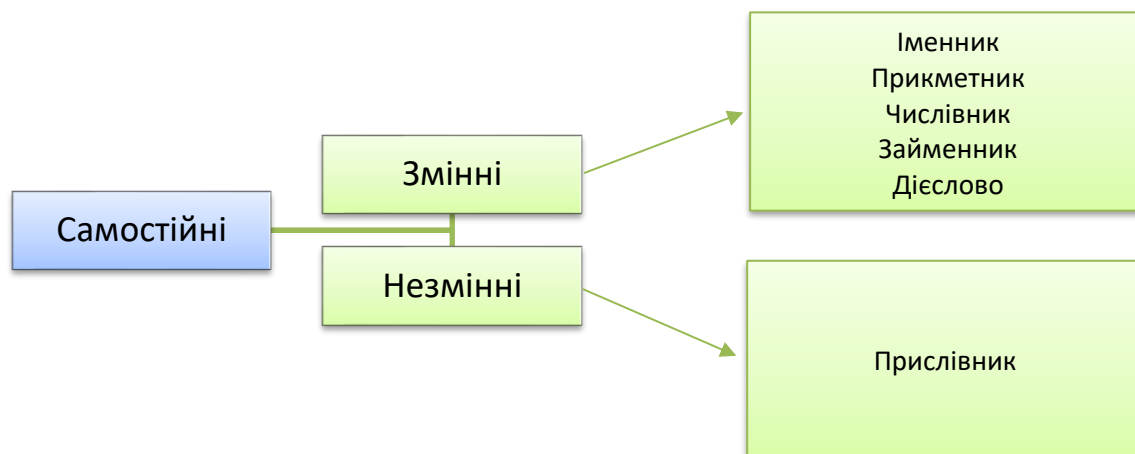
ДОДАТКИ

Додаток 1

Методика вивчення морфології (За К. Плиско)

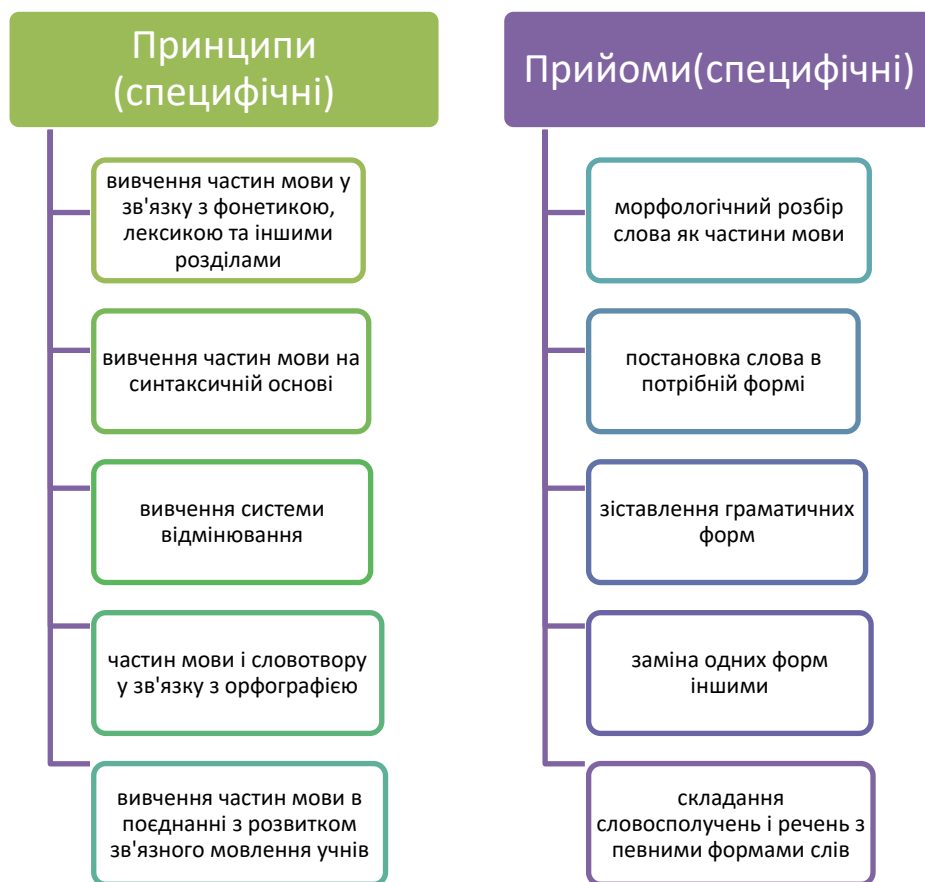


Частини мови (за К. Плиско)

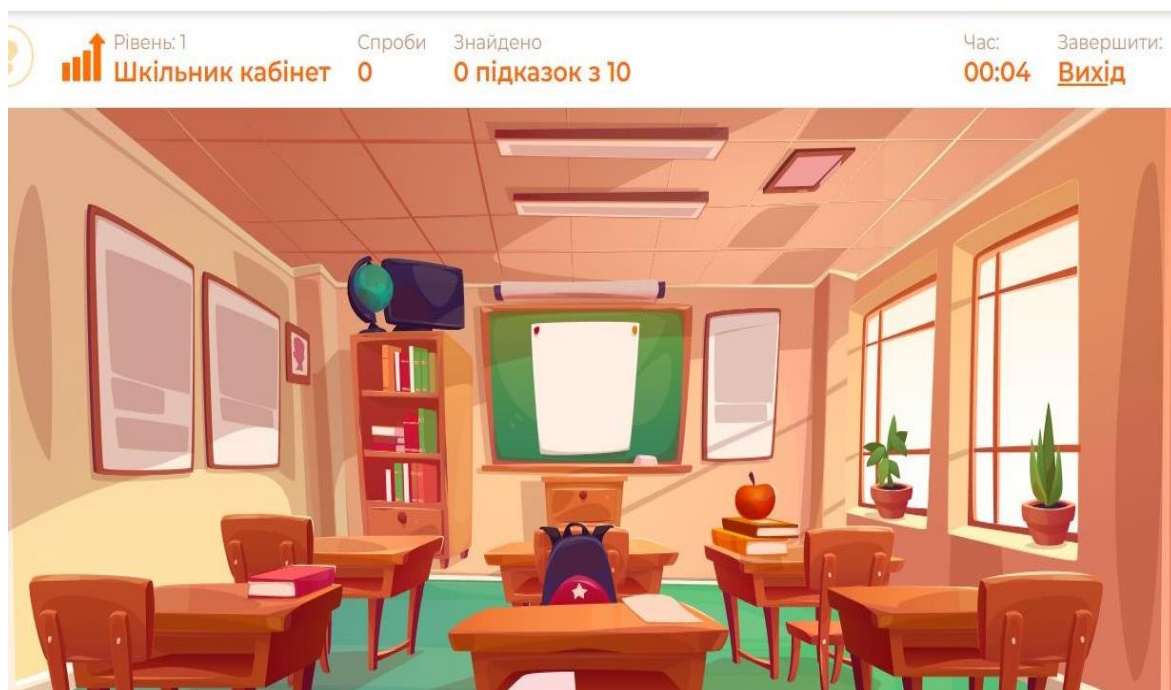
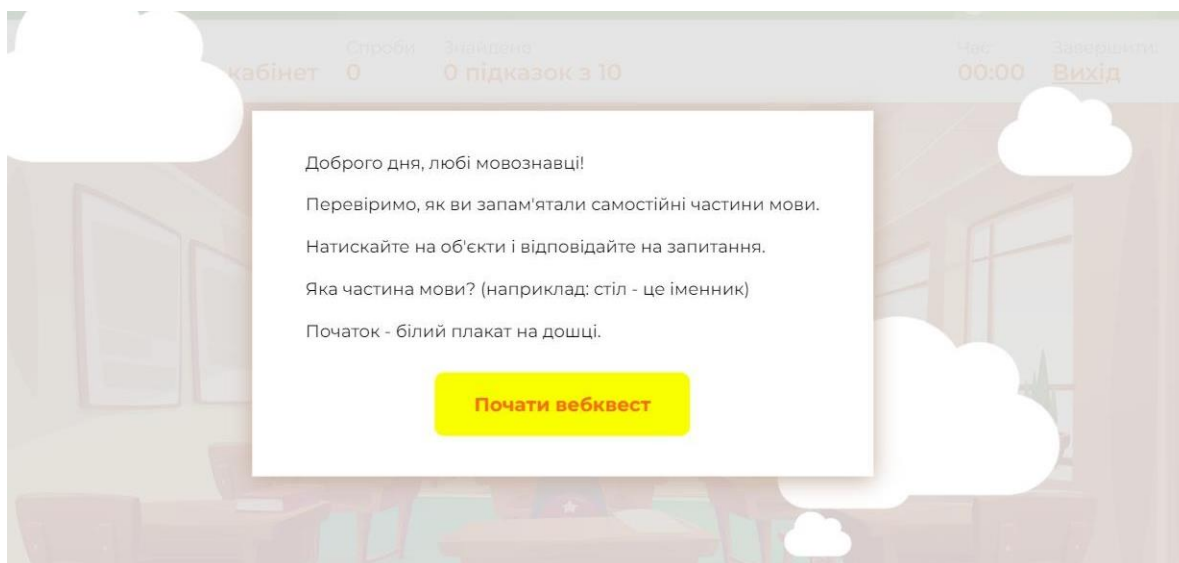


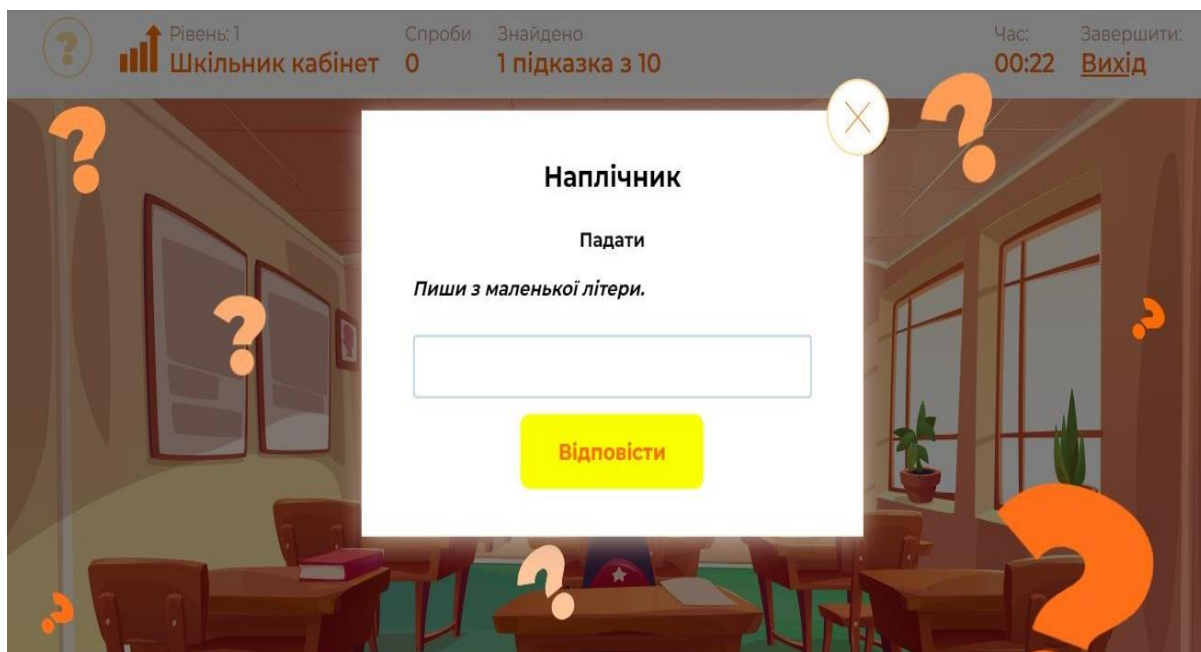
Службові	Особлива частина мови
Незмінні	
<i>Прийменник</i> <i>Сполучник</i> <i>Частка</i>	<i>Вигук</i>

Специфічні принципи і прийоми (за К. Плиско)

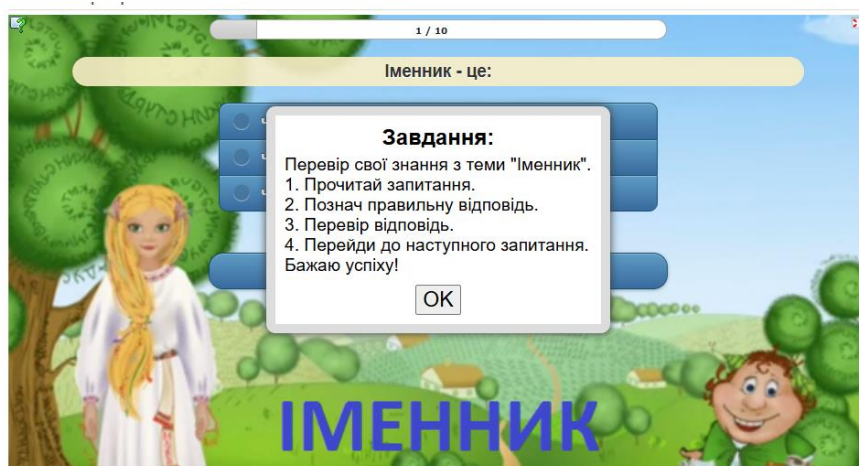
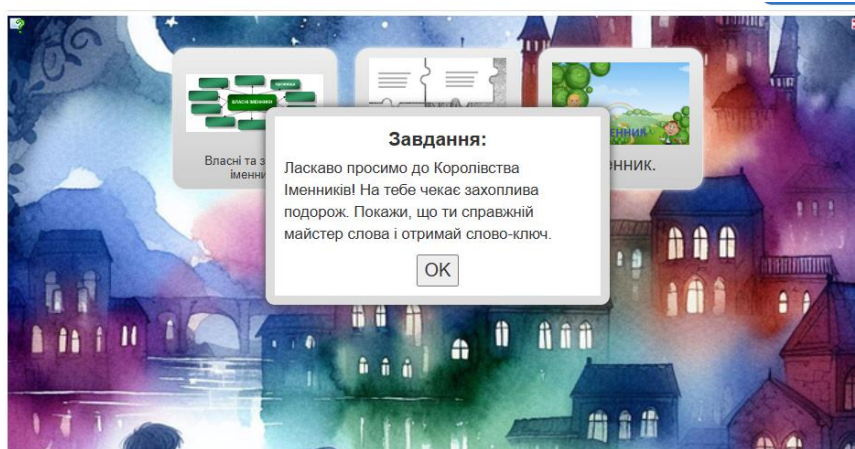


Інтерактивна гра на платформі «Всеосвіта»

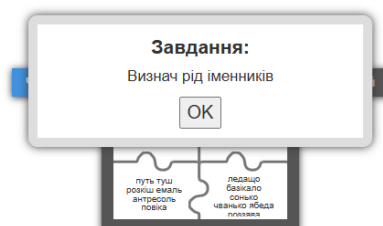




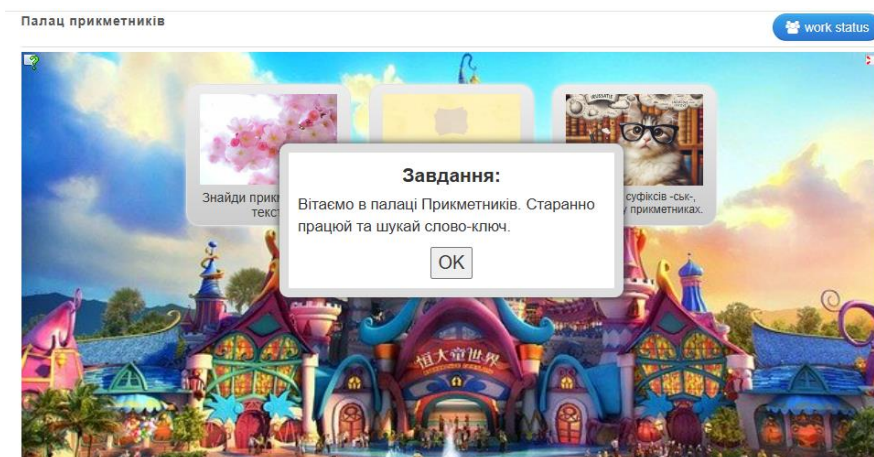
Квест «Королівство Іменників»



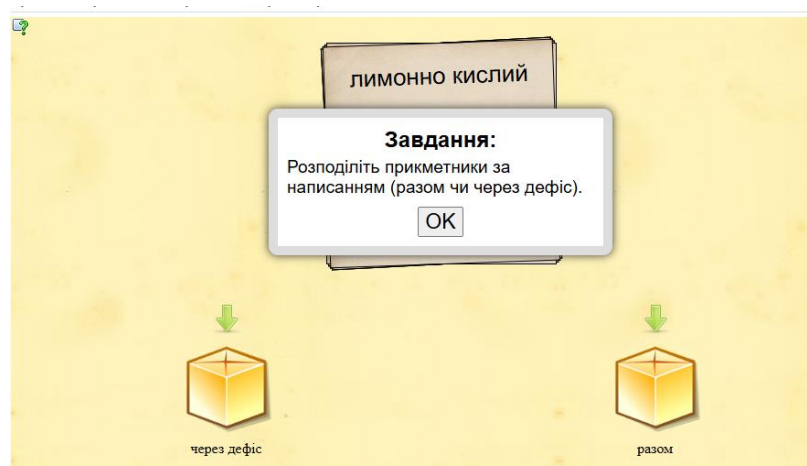
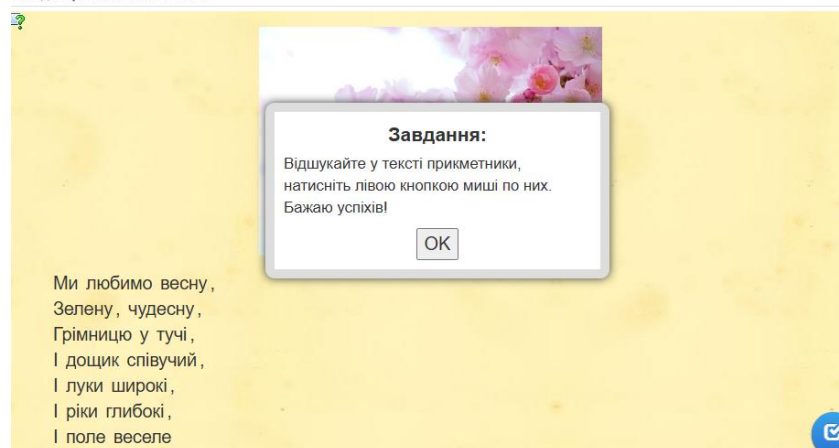
Рід іменників



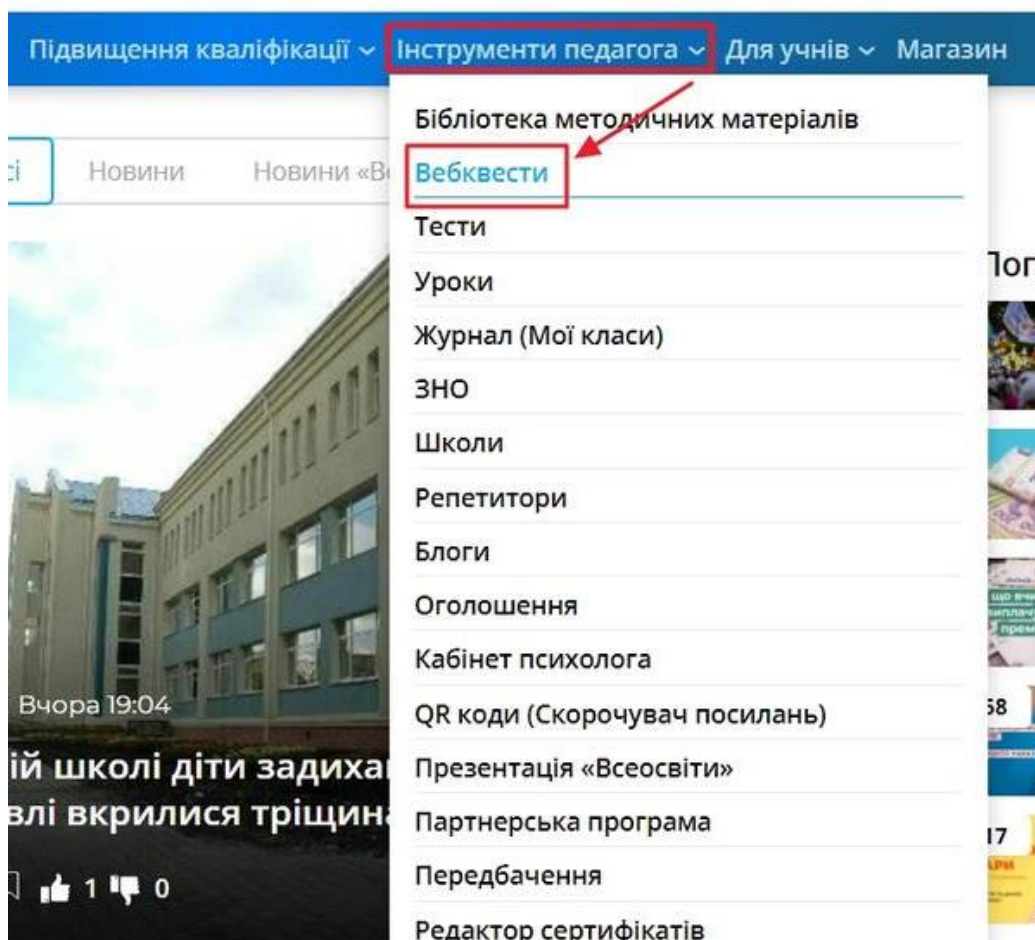
Квест «Палац прикметників»



Знайти прикметники в тексті



Етапи створення веб-квесту на платформі «Всеосвіта»



Вигляд квест-кімнати

За необхідності додайте ще вебкімнати у межах гри

Назва рівня

Додайте назву гри чи окремого її рівня

Додатковий об'єкт квесту, опис якого ще не додано

Оберіть об'єкт

Вже додані об'єкти квесту

Папір 3	Глобус	Годинник	Книга 23	Книга 20	Папір 7	Дошка 2	Картинка 1	Картинка 2	Картинка 3
Дошка 1	Лінійка	Крейда	Оголошення 4	Оголошення 3	Двері	Книга 21	Книга 22	Папір 6	Стіл 10
Стіл 9	Стіл 13	Вікно 2	Книга 11	Книга 6	Книга 5	Книга 4	Книга 10	Книга 9	Електронний дзвінок
Олівець 8	Книга 19	Стіл 4	Книга 15	Книга 14	Стілець 3	Стіл 5	Книга 16	Стілець 4	Стіл 6
Олівець 5	Олівець 6	Книга 17	Книга 12	Олівець 9	Стілець 8	Стіл 8	Олівець 4	Олівець 3	
Книга 13	Стілець 7	Рюкзак 1	Стіл 7	Книга 1	Паперовий літачок 2	Олівець 2	Олівець 1	Папір 2	
Стілець 9	Рюкзак 2	Стіл 11	Книга 2	Папір 1	Стілець 10	Стіл 12	Кактус	Проектор 2	Оголошення 1
Оголошення 2	Оголошення 5	Книга 3	Квітка	Стіл 3	Дошечка	Книга 30	Стілець 2	Стіл 2	Папір 5
Олівець 7	Стілець 1	Рюкзак 3	Стіл 1	Проектор 1	Паперовий літачок 1	Папір 4			

Завдання, підказка або повідомлення при кліку на об'єкті

Додаткові опції редагування тексту

Додайте завдання-підказку до нового об'єкта

Назва об'єкта

Стілець 2

Додаткові налаштування

- ☒ Об'єкт буде активним при наведенні курсору
- ☐ Для перегляду підказки потрібно ввести ключ
- ☐ Вихід з рівня

Частково відкритий

Редагувати вебквест Копіювати посилання Видалити вебквест

Зверніть увагу, видалення вебквесту відбувається назавжди, відновлення свідоцтва буде неможливим!

Опублікував/ла:

 **Наливайко Анастасія Юрївна**

Написати Поскаржитися

Вебквест 0 0 [Свідоцтво за публікацію](#) [Додати в обране](#)

тестовий квест

Режими доступу до вебквесту:

- Вебквест **ЗАКРИТИЙ** для відображення в бібліотеці (активувати режим)
- Вебквест **ВІДКРИТИЙ** для відображення в бібліотеці (активувати режим)
- Вебквест **ВІДКРИТИЙ** для відображення в бібліотеці, але проходження доступно лише з дозволу автора.

Запити на доступ до тесту

 Карпенко Олена Сергіївна Статус: **Новий запит** (13.10.2021 12:06:50)

Опис у бібліотеці вебквестів

Опис

Якщо матеріал платний, зробіть відповідні позначки

Платний вебквест Вартість

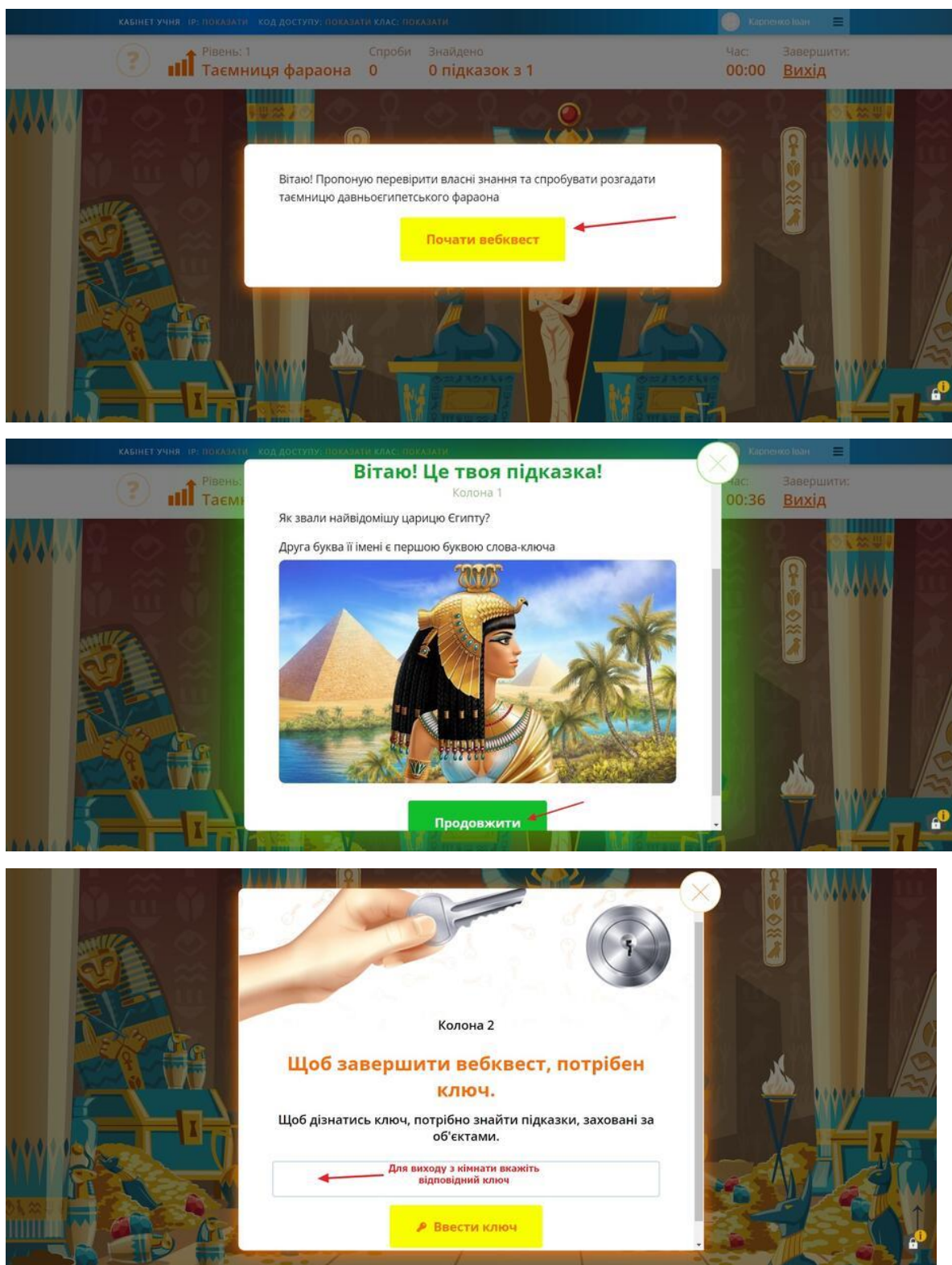
ні

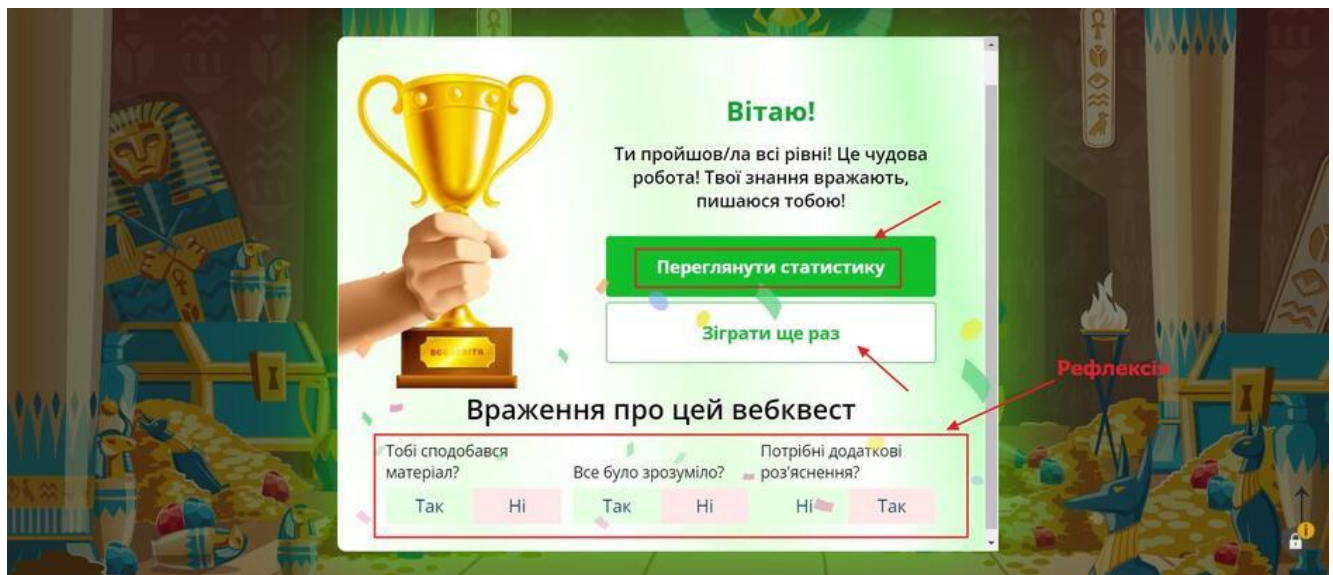
Щоб отримати можливість розміщувати **платні** авторські вебквести у бібліотеці, необхідно пройти ідентифікацію через **BankID** та прив'язати **банківську картку** на яку поступатимуть кошти.

Зберегти

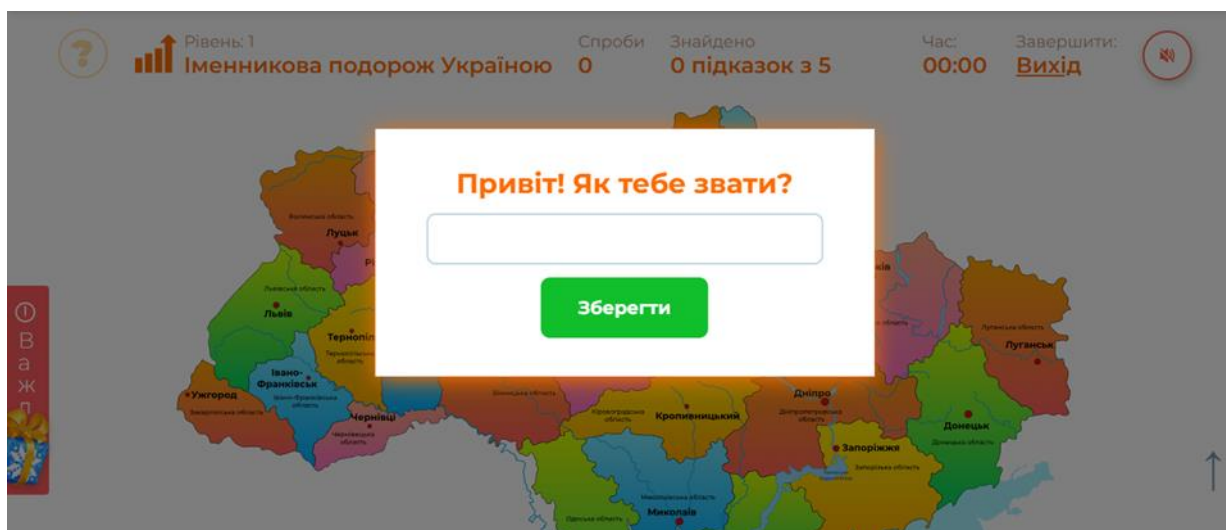
Для платний матеріалів вкажіть дані банківської карти

Інструкція для приєднання до квесту на платформі «Всеосвіта»

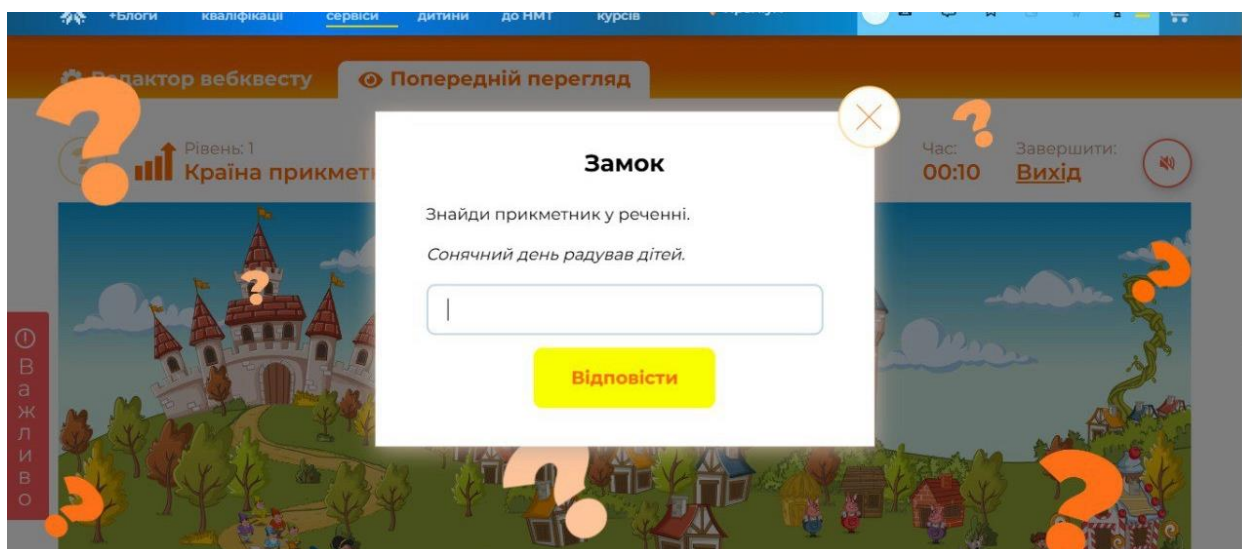
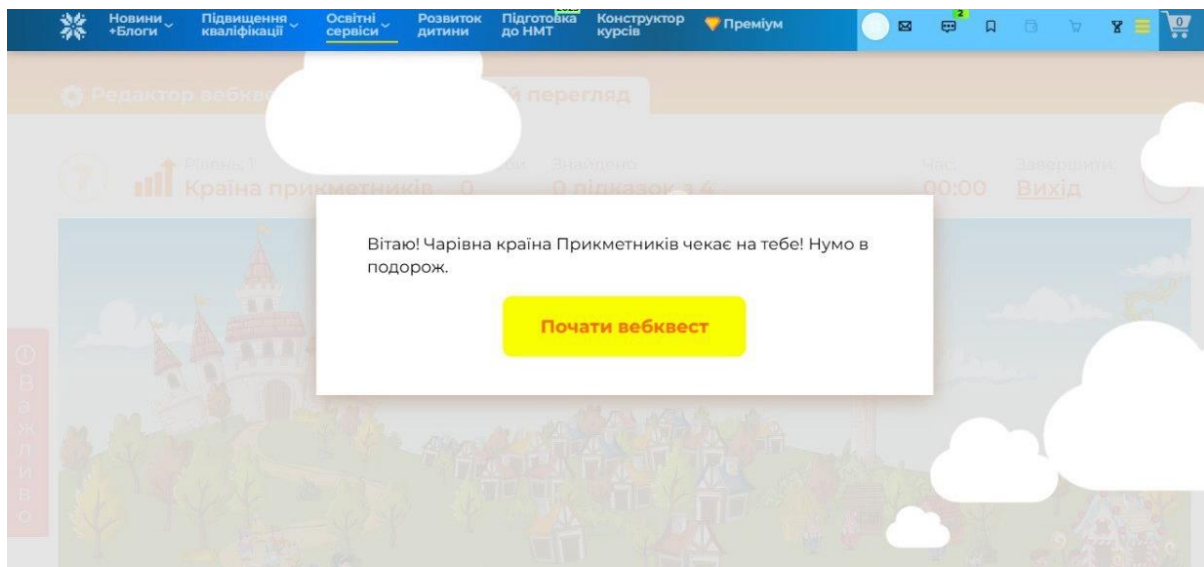




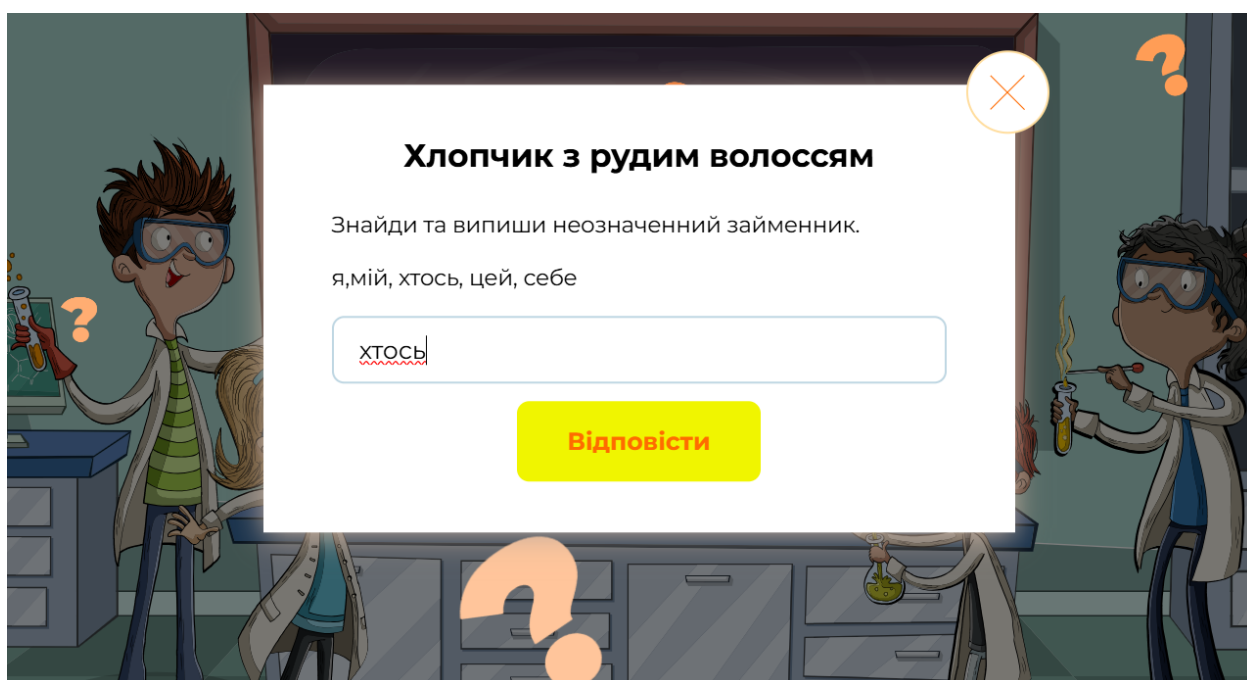
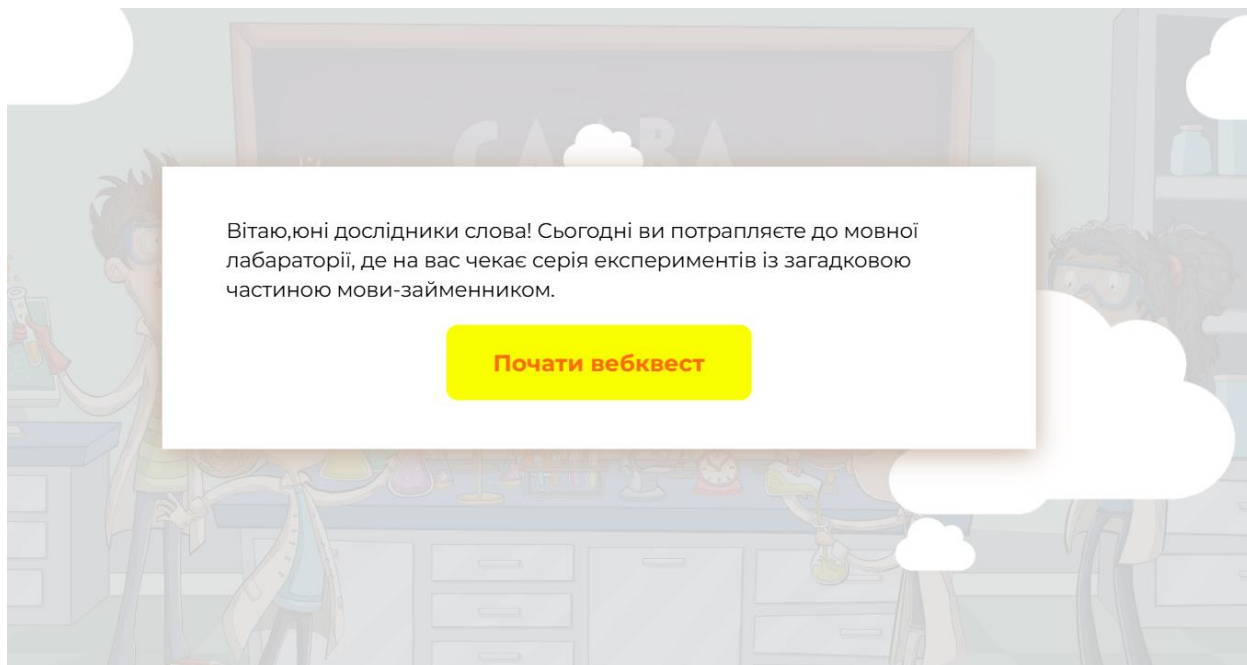
Квест «Іменникова подорож Україною»

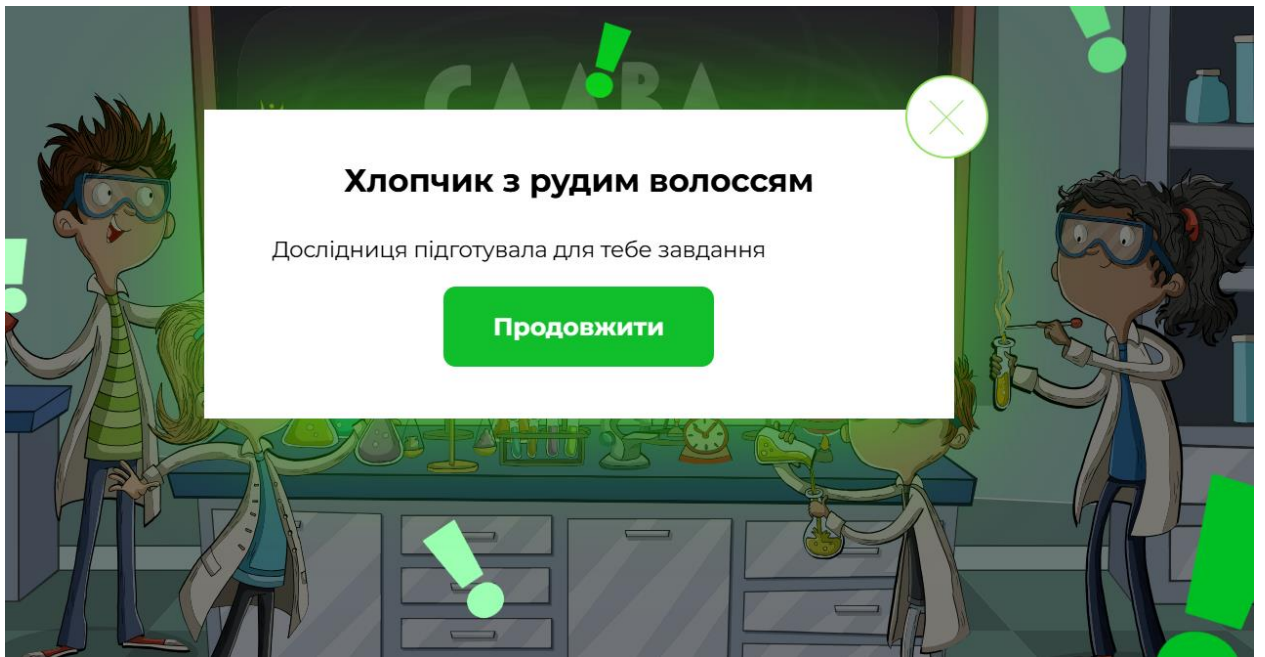


«Королівство прикметників»



Веб-квест «Лабораторія Займенників»





Хлопчик з рудим волоссям

Дослідниця підготувала для тебе завдання

Продовжити

«Біти, байти та числівники»

Привіт, молоді програмісти мови! Вас чекає подорож у світ числівників через цифрові лабіринти системного блоку. Розгадайте завдання, зберіть знання як байти у пам'яті та доведіть, що виправжні майстри чисел у слові.

Почати вебквест

Повідомлення при успішному завершенні рівня або гри:

↶ ↷ ☰ ☷ ☹ ☺ **B** *I* S U ☰ ☷ ☹ ☺ “ x_2 x^2 📷 📄 📎 🔗 💬 <code>+📄> 📄 √x ✓

Ви успішно "завантажили" всі байти знань про числівники, розпізнали кожен біт інформації. Продовжуйте збирати знання й оновлювати свій "мовний процесор".